Tot. 221

本期特稿：游戏3.0——网络世界，你的时代

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊



攻略特快集结号

马里奥与路易RPG 3

异色代码 R记忆之门

街头霸王IV

命运之链

天诛4

130分钟DVD 本期赠品

战神III 全新预告片

特别企划

拿什么拯救你

是什么让日式RPG走入了困境？

次世代第二战场

PS3/X360/Wii非游戏功能一览

焦点

DQ9再次延期

最终幻想XIII 年内发售无望？

前线狙击

战神III

惊天变革要素首度公开！

奎托斯与泰坦一族合力搏杀宙斯！

沙加2 秘宝传说

女神异闻录·PERSONA

横行霸道 唐人街战争

勇者斗恶龙IX

Gamehalo

战神III全新预告片 街头霸王IV精彩对局

热血最强之生化3全程小刀无伤通关

光环战争试玩版评测报告

杀戮地带2

全球最速通关报告+最终关卡演示

杀戮地带系列世界观大揭秘

真·风神制作

2009.3A 定价：RMB 9.8

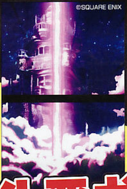
ISSN 1008-0600

05>



北通
BETOP
1分钟
8008108315 010-64219000 www.c315.cn
中国质量检验协会
质量信誉保障产品
刮开/电话查真伪
防伪服务
北通3.15轻松维权
无忧消费，轻松维权。北通秉承轻松无忧消费理念，为消费者提供三种维权方式：(1 分钟电话防伪专线查询，1 分钟网络防伪查询，1 分钟快速接听服务热线) 让伪品无处藏身，消费无后顾之忧。
「1分钟电话防伪查询」－刮开产品防伪标签，获得一个20位的识别码—>拨打8008108315免费电话—>根据语音提示，从上到下、从左到右输入识别码—>获得真伪结果.
「1分钟网络防伪查询」－刮开产品防伪标签，获得一个20位的识别码—>登陆中国质量协会数码防伪中心www.c315.cn—>点击“数码查询”，输入识别码—>获得真伪结果.
「1分钟快速服务热线」－拨打电话400-6754-300（直接拨打，无须区号）—>北通客服中心人员接听—>消费者咨询服务问题.
持续供电14小时
电量十足
1.3cm
超薄便携
通用电池
PSP3000
NDS Lite
PSP2000
PSP1000
北通动力堡垒（通用外挂电池）
BTP-6389
适用主机：PSP全系列/NDS全系列
稳定无干扰
北通灌电金刚（通用直插电源）
BTP-6367
适用主机：PSP全系列/NDS全系列
智能直插座充
北通二代直插座充369
BTP-6369
适用主机：PSP全系列
聚合物离子电池
北通电池组266
BTP-6266
适用主机：PSP3000/PSP2000
北通推荐经销网点 北京金龙电玩 | 上海电玩巴士 | 广州电玩巴士 | 广州E-TOME | 广州水无月电玩 | 深圳梦天堂电玩 | 重庆G-BOX电玩 | 成都游戏东东电玩 | 武汉海达电玩 | 郑州电玩天地 | 长沙友联电玩连锁 | 贵阳巍巍电玩 石家庄金龙游戏 | 沈阳上美电器 | 哈尔滨天乐游戏商行 | 杭州远景电子商行 | 南京新世界电玩 | 无锡昌锡电玩 | 合肥四海精品电玩 | 兰州格林电玩 | 呼和浩特洋峰游戏 | 东莞永恒号 | 东莞超时代
免费防伪专线 8008108315
北通：专业娱乐外设品牌 http://www.betop-cn.com 技术支持：support@betop-cn.com 客服热线：400 6754 300
拥 / 有 / 北 / 通 娱 / 乐 / 更 / 轻 / 松
广州市品众电子科技有限公司













《勇者斗恶龙IX》三度延期 《最终幻想XIII》年内发售无望？

焦点 OUR FOCUS

文 星夜 美编 NINA

2月6日，Square Enix宣布因“会计工作”原因，其财季报告将推迟一个月发布。当时该声明引起业内猜测纷纷，有人推测可能是因为某款重要作品临时决定推迟到下一财年，才会导致SE要将财务报告进行修改，而本财年仅剩的一个多月时间，SE最重要的游戏就是《勇者斗恶龙IX》。因此该声明发布后，SE股价大幅下跌9%。

果不其然，2009年2月12日SE召开财务决算说明会，发表了《勇者斗恶龙IX》将从原定的3月28日延期到7月11日发售的冲击声明。此举不仅让日本的春季商战失去了旗舰大作，而且很可能会将SE其他大作的发售档期全部打乱，因而在日本业界引起轩然大波，人们的讨论焦点不约而同地转向另一款命运多舛的大作——《最终幻想XIII》！

延期原因：存在重大BUG

Square Enix社长和田洋一在说明会中表示，《勇者斗恶龙IX》大幅延期4个月的主要原因是“出现了重大BUG”。和田洋一说：“《DQIX》实机运行测试进行的很顺利，所以便掉以轻心。”在进入了正式的除错阶段才发现存在一些重大BUG，而且BUG的数量很多，以至于游戏本身的素质“远远达不到发售所应具备的水准”。以《DQIX》现阶段的状态，已经不是稍微修改除错就能解决问题，因此决定延期。和田洋一承认，“疏忽大意”是导致此次延期的主要原因，而且《DQIX》的开发小组是首次接触通信对战这个新领域，开发经验不足也是到后期才发现重大BUG的关键原因，此外“通信部分的功能依然有继续挖掘的必要”，因此要用更多的时间让游戏更加完美。



▶联机功能被视为《DQIX》延期的主要原因。

SE财年预期大幅向下修正

Square Enix预计，《勇者斗恶龙IX》在日本的销量可达300～400万套，随着该作延期到下一财年，SE本财年的业绩无疑会受到剧烈冲击。SE将本财年单机部门的运营利润预期从75亿日元下调至34亿日元，街机部门收入预计为55亿日元，亏损将从9亿日元提高到16亿日元。在本财年的前9个月时间里，SE的销售收入为1034亿日元，全年预计为1330亿日元，比之前的预期下调17%。整个SE公司的全年运营利润预期从210亿日元下调至120亿日元，净利润从120亿日元下调至45亿日元。

《最终幻想XIII》可能延期

和田洋一曾经数次强调，《最终幻想XIII》将于2009年内发售，前不久还确认该作开发顺利将于年内准时上市。但《勇者斗恶龙IX》的延期使得《最终幻想XIII》的发售计划也蒙上了阴影。

6年前，Square与Enix合并时，就已经提出《最终幻想》与《勇者斗恶龙》不会在同一个财年发售的构想，一方面是为了避免两个超大作相撞，另一方面是为了保持财务稳定性，防止业绩的大起大落。《勇者斗恶龙IX》延期到下一个财年后，原本作为下一财年支柱的《最终幻想XIII》是否会顺延到下下个财年呢？对此和田洋一说：“由于下一个阶段的发售计划目前还没有确定，所以现在无法断定是否会对《FFXIII》造成影响。”

《FFXIII》对于SE以及索尼而言都是一款战略级超大作，之前日本业界传闻称其发售时间将为今年夏季。如今看来《FFXIII》几乎不可能赶在夏季与《DQIX》相撞，但如果将其延到下一个财年（2010年4月1日之后），对于SE的信誉势必会造成灾难性的损伤。也许SE会选择将其他大作转到下一个财年以维持经营稳定性。



观点：《DQIX》延期的业界影响

《勇者斗恶龙IX》很可能是今年日本的头号大作，它的第三次延期不仅让SE自家的大作档期被打乱，而且也将对其他公司的档期安排造成影响。为躲避《DQIX》锋芒，其他厂商只能将原来的夏季档大作延期。零售商方面早已做好迎接《DQIX》的准备，不少商家早就开始接受订购，这次的突然延期让他们焦头烂额。连媒体都深受影响，由于游戏的延期，《DQIX》原本的广告计划也随之推后，媒体不得不紧急求助其他广告客户填补其留下的空白。日本《FAMI通》杂志就向客户紧急发布了广告页面7～8折优惠的通知。《DQIX》的延期可以说是牵动了日本游戏业界的整个产业链。

SE这两年狂炒冷饭而正统大作却一再推迟的行为已经在玩家中产生普遍的反感情绪，从日本网民的反应来看，这次《DQIX》的大幅延期也成为指责SE“不务正业”的有力罪证，对其商誉已造成无法弥补的损失。更令人担忧的是由于新作档期被打乱，今后SE也许会被迫做出一系列的延期决定，留给玩家的是年复一年的等待。和田洋一用“疏忽大意”总结此次延期的原因，一款让日本300多万玩家苦等了3年的国民级游戏，而且还是在开发难度最低的NDS上制作，却因为“疏忽大意”发生如此重大的意外，如果这是Level-5的过失，恐怕他们将与“《DQ》系列”从此绝缘。不过看来问题主要是出在SE的身上，因为无论是换哪一家工作室，《DQ》永远有延期的习惯。





▲网上流传的《DQIX》伪造包装盒照片。

CONTENTS

游戏机实用技术 中国电视游戏第1刊



总第 221 期
3A

COVER STAFF
封面用图：《杀戮地带2》
封面设计：旭门罗

©Sony Computer Entertainment Inc.

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

新闻资讯 NEWS & PREVIEW

焦点 P1



《勇者斗恶龙IX》三度延期!
《最终幻想XIII》年内发售无望?

排行榜 …… 10
新作短波 …… 26
黄金眼 …… 30

游戏情报站要闻

美版NDSi四月发售，定价170美元 4
《丧尸围城2》跨平台登陆PS3/X360 4
Square Enix正式宣布收购Eidos 6
编辑视点 9

前线狙击 P12



前线狙击

沙加2 秘宝传说 18
女神异闻录 PERSONA 20
横行霸道 唐人街战争 22
勇者斗恶龙 IX 24

实用技术 GUIDE & REVIEW



P32 杀戮地带2 全球最速通关报告

P36 杀戮地带2 世界观大揭秘

特快专递

街头霸王 IV 42
异色代码 R记忆之门 46
软硬兼施 …… 67
游戏进行时 …… 68
PS2殿堂 …… 70



P55 马里奥与路易RPG3



P62 天诛4



命运之链 P48



P100 读编往来



问题小卖部 …… 106
小编寄语 …… 108
发售表 …… 110
天下聚会 …… 112

收藏者：

收藏日期：

游戏文化 GAME & CULTURE



P79 特别企划
拿什么拯救你 是什么让日式RPG走入了困境?



P86 特别企划
次世代第二战场
PS3/X360/Wii 非游戏功能一览



P72 特稿
游戏3.0
网络世界，你的时代

游风艺苑 …… 92
邪魔院 …… 93
自由谈 …… 94
剧情派 …… 97
多边共享区 …… 98

本期DVD光盘精彩内容









新作影像集锦

《战神III》全新预告片
《如龙3》最终预告片·游戏篇
《真·三国无双 联合突袭》
《女神异闻录》
《星之海洋4 最后的希望》
《铁拳6》
《迷你忍者》
《变形金刚2 坠落者的复仇》
《X战警前传 金刚狼》
《战地1943》
《横行霸道IV 迷失与诅咒》
《黑暗虚空》

游戏电视广告欣赏

《如龙3》
《街头霸王IV》
《星之海洋4 最后的希望》
《命运之链》
《银河战士》

新作介绍特大号

《生化危机5》
真人版宣传影像 PART.2
真人版宣传影像 PART.3
最新游戏实际影像
「潜水兽」·「巨人」
2009年全新预告片！

《街头霸王IV》精彩对局欣赏

亚伯VS肯（游天堂提供）
沙盖特VS维加（游天堂提供）
春丽VS沙盖特（游天堂提供）
沙盖特VS达尔锡
（Capcom《街头霸王IV》官方大会决赛）

热血最强

《生化危机3》
全程小刀无伤通关

PS3 HOME影像版Vol.11

《杀戮地带2》最终关卡演示

特别收360全方位影像版Vol.15录

《光环战争》
试玩版评测报告

动画情报站

电影前线

《狩猎季节2》／《骑劫地下铁》
《变形金刚2》

Ending Song

《街头霸王IV》片头动画











因为玩家投稿数量过多，为避免造成不必要的资源浪费，
请投稿者务必按照下列要求投稿，否则投搞有可能会被视作无效。

①在EMAIL中注明存档对应的机种（PS3/PC）、游戏版本（PES2009/WE2009）并将存档打包发送，一次发送的存档文件不要超过5个。
②在EMAIL中务必附注对进球存档的简单描述，方便编辑进行分类检索。
③在EMAIL中留下你希望出现在节目中的玩家名字以及详细的联络地址，以便礼品的发放。

投稿地址：ucg@ucg.com.cn 注明"一球成名"！



信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

杀戮地带2 ①	SCEE ②	主视角射击 ③
PS3 ④	Killzone 2 ⑤	⑥ 欧版
	2009年2月27日 ⑦	1～32人 ⑧ 59.99欧元 ⑨
	无对应周边 ⑩	⑪ 推荐玩家年龄：17岁以上

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

光明力量 羽翼 31
横行霸道 唐人街战争 22
蓝龙 异界的巨兽 28
马里奥与路易RPG 3 30 55
命运之链 30 48
沙加2 秘宝传说 18
王国之心 358/2天 26
勇者斗恶龙IX 24

PS

生化危机3 光盘

PS2

超级机器人大战Z 特别盘 26
机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁V 31

PS3

X战警前传 金刚狼 光盘
变形金刚2 堕落者的复仇 光盘
恶魔之魂 30
黑暗虚空 光盘
街头霸王IV 30 42 光盘
灵异恐惧2 起源计划 31 68
漫画英雄终极联盟2 29
迷你忍者 光盘
如龙3 光盘
杀戮地带2 32 36 光盘
生化危机5 光盘
守望者 末日在即 29
铁拳6 光盘
无双大蛇Z 27
战地1943 29 光盘
战神III 12 光盘

PSP

机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁V 31
女神异闻录 PERSONA 20 光盘
噬魂师 战斗共鸣 69
天诛4 31 62
勇者30 27
真·三国无双 联合突袭 光盘

Wii

胧村正 28
漫画英雄终极联盟2 29
死亡之屋 赶尽杀绝 31 69
异色代码 R记忆之门 46

X360

X战警前传 金刚狼 光盘
变形金刚2 堕落者的复仇 光盘
光环战争 光盘
黑暗虚空 光盘
横行霸道IV 迷失与诅咒 光盘
街头霸王IV 30 42 光盘
灵异恐惧2 起源计划 31 68
漫画英雄终极联盟2 29
迷你忍者 光盘
生化危机5 光盘
守望者 末日在即 29
铁拳6 光盘
星之海洋4 最后的希望 光盘
战地1943 29 光盘

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

总 顾 问：李子奇
社　　长：马 力
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
社长助理：杨 晶 王伊浩

执行主编：郑 翔
责任编辑：王 梓
印务总监：肖明友
广告总监：刘 方
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯 健 许浩斌 王锐愚 王宇飞 王 川 颜 君

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：深圳市鹰达印刷包装有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2009年3月1日
定　　价：人民币9.80元

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 星夜

本月大事记 DIGEST

02.10 世嘉宣布裁员560人，关闭100家街机厅。

02.10 任天堂斥资128亿日元在其总部附近购买了一块4万平方米的土地，将用于建设研发中心。

02.12 Square Enix宣布NDS年度大作《勇者斗恶龙IX》将延期至7月发售，受此影响，《最终幻想XIII》也可能面临延期。

02.12 Square Enix在宣布《DQIX》延期的同一天宣布将以8400万英镑收购以《古墓丽影》著称的Eidos公司，Eidos董事会表示欢迎。

02.12 NBGI宣布收购以"《SIMPLE》系列"著称的游戏发行商D3 Publisher。

02.12 负债累累的Midway公司宣布破产，其股票已经被踢出纽约证券交易所，不过Midway在重组后仍然可以继续运营。

02.12 Capcom宣布《怪物猎人携带版 2nd G》累计出货量已经突破300万套。

02.13 索尼宣布PSP全球累计出货量已经突破5000万台。

02.13 微软宣布将会开设自己的连锁店开展直销业务。

02.17 微软宣布Rare工作室将会改组，并进行小幅裁员，据称裁员人数为12人。

02.18 任天堂宣布美版NDSi将于4月5日发售，定价169.99美元；欧版将于4月3日发售，定价149.99英镑。

02.18 任天堂宣布注资200万美元于樱井政博新公司Project Sora，双方合作开发的新作目前已经启动。

02.19 第12届IAA大奖颁奖礼召开，《小小大星球》勇夺8项大奖。

NOTEPAD

硬件 HARDWARE 美版NDSi四月发售，定价170美元

去年10月任天堂公布日版NDSi之后，一直没有提及美版发售计划，仅表示将于夏季之前发售。2月18日，任天堂终于公布了美版NDSi的发售计划：定价169.99美元，4月5日发售。首批美版NDSi将会提供黑色与蓝色两种。

美版《节奏天国》将与NDSi同步发售，提供小型游戏下载的DSiWare服务也将会在美国推出，每款游戏的下载费用为200点任天堂点数，具体开张时间未定。美国任天堂表示，NDSi推出后，他们还将继续于美国销售NDSL，定价仍然是目前的129.99美元。

▼欧版NDSi包装盒。





紧随美国任天堂之后，欧洲任天堂也确认了欧版NDSi的发售计划。欧版NDSi定价为149.99英镑，将于4月3日发售。与日版一样，欧版NDSi也只提供黑色和白色两种。



▲仅限北美地区的蓝色版NDSi。

软件 SOFTWARE 《丧尸围城2》跨平台登陆PS3/X360

《丧尸围城》是Capcom的首款次世代百万大作，所有人都知道Capcom肯定会推出续作，业界流言也已经传了一年多，直到2月10日，Capcom才正式公布了《丧尸围城2》，确认本作将对应PS3、X360和PC版本。



本作的故事发生在前作数年后，当年造成丧尸危机的病毒并未得到控制，已经悄然扩散至全美。美国各地都发生了丧尸袭击事件。游戏的舞台是被称为"赌徒天堂"的赌城"幸运市"(Fortune City)，玩家将会遭遇数量大大增加的丧尸大军。与前作一样，玩家依然可以使用场景中的各种物体与丧尸战斗。Capcom表示，本作将会把"尽情屠杀成百上千的丧尸的乐趣提升到一个新的层次"。负责本作开发的是加拿大"蓝色城堡"工作室，原作团队的几位主要制作人员也会参与本作的开发，包括制作人稻船敬二。

软件 SOFTWARE 索尼克与马里奥相聚冬奥会

2007年末在Wii和NDS上推出的《马里奥与索尼克 北京奥运会》总计销量超过1000万套，是世嘉有史以来最畅销的游戏，世嘉当然不会放过这棵摇钱树。奥运会四年一届的跨度太长，所以世嘉决定向冬奥会下手。近日世嘉宣布将于NDS和Wii上推出《马里奥与索尼克 温哥华冬奥会》。

在冬奥会的比赛项目中，滑雪无疑是最适合制作成游戏的项目。世嘉目前并未公布本作的比赛种类，但已经确定会有高山滑雪和速度滑冰。而且本作将会对应Wii平衡板，让玩家踩在平衡板上玩滑雪游戏。本作将于今年末发售。



特报 SPECIAL 微软王牌工作室Rare将裁员重组

2002年，微软用了3.75亿美元收购了原任天堂旗下大将Rare公司。然而这家曾经开发了《007黄金眼》、《完美黑暗》等大作的公司自从被微软收购后表现一直不佳，在X360时代虽然推出的游戏数量不少，但销量都不是很理想。根据NPD市调机构统计，Rare三年内在X360上推出的5款游戏于美国国内仅创造了6600万美元的收入。

由于去年末发售的《班卓熊大冒险3》销量非常惨淡，近日微软宣布他们继关闭了Ensemble、FASA等工作室后，接下来将会向Rare开刀。Rare工作室经理Mark Betteridge说："当整个业界都在努力解决开发规模与成本不断提升的问题时，我们也感觉到需要对目前的结构进行重组，让我们可以加快开发速度，更好地对规模进行管理，同时开发出高质量游戏。"据称这次重组将会导致Rare"小幅裁员"，据英国媒体报道，Rare的裁员数量可能是12人，主要为美术与程序部门。目前Rare有4款游戏正在开发中。



▲位于英国莱斯特Twycross小镇的Rare总部。

我们有多款尚未公布的重要系列作正在开发中，他们将会让我们的用户群重新充满活力。



SCEE高层Claire Backhouse日前表示，PSP在欧美缺乏大作的局面很快就会结束，"令人振奋"的大作即将公开。

性爱迷你游戏是一把双刃剑，做了被骂，不做也被骂。



《战神III》导演Stig Asmussen日前表示，他正在考虑是否要在《战神III》中加入备受争议的性爱迷你游戏，考虑到"如果不做的话玩家会暴乱"，因此他准备用一种"巧妙的方式"将本作的性爱迷你游戏推向新境界。

业界声音

特报 SPECIAL 任天堂斥资百亿买地



在经济危机中，绝大多数企业都在减少投资、收缩规模，但资金充沛的任天堂依然在扩张。据《日经》报道，任天堂已经花了128亿日元在其京都总部附近购买了一块4万平方米的地皮，任天堂将用这块地建造一座新研发大楼。这座新研发中心将会用于新主机和游戏的研发，之所以建在总部附近，是为了加强各部门的合作。

特报 SPECIAL 任天堂200万美元注资樱井政博新公司

几年前，《星之卡比》制作人樱井政博离开了任天堂的HAL工作室，不过樱井与任天堂之间依然保持良好关系，之后由任天堂出资委托他开发了《任天堂全明星大乱斗X》，并获得业界一致好评。由于这次合作的成功，任天堂与樱井政博的合作关系也进入了下一个阶段。

2月18日，任天堂宣布将会向新公司Project Sora注资200万美元，这家公司是樱井政博于1月份宣布成立的Sora公司的"进化形态"，将由任天堂持有72%的股份。该公司目前有30名员工，并且正在扩招。樱井政博表示对这次与任天堂的合作非常高兴，因为他可以继续与昔日相熟的同事们合作，同时又可以不受任何约束地摸索新创意，不用总是没完没了地制作《星之卡比》续作。樱井政博表示，他不会再开发《任天堂全明星大乱斗》新作。不过任天堂的核心玩家们也不用担心，因为樱井政博不会开发面向非玩家的休闲游戏，而是会继续制作面向铁杆玩家的传统游戏。但是期待樱井政博新作的玩家恐怕还要耐心等待，因为他在媒体采访中表示，他的新作品至少要两年后才会推出。



特报 SPECIAL AB年销售50亿美元，3款原创大作开发中

Activision Blizzard宣布，在2008年里，他们的销售收入达到了创纪录的50亿美元，其中仅年末商战期间就获得了12亿美元的销售收入和4.29亿美元的利润。AB首席执行官Bobby Kotick表示，2008年是他们连续第17年实现增长，运营收入比上一年提高了20%。目前AB手头上不仅没有负债，而且拥有30亿美元的现金储备。

在上个财年AB主要仍是依靠《魔兽世界》、《吉他英雄》和《使命召唤》这三大系列，而今年他们将会加大打造原创品牌的力度，目前正重点酝酿3款新作。首先是由"《世界街头赛车》系列"开发商Bizarre Creations制作的一款赛车游戏。Activision Publishing总裁Mike Griffith表示，去年赛车游戏市场的规模增长了34%，成为第五大游戏类型。另外一款重点游戏是Raven Software开发的科幻FPS游戏《Singularity》。至于最后一款游戏则是公布多时，也延期多时的动作游戏《原型》(Prototype)，该作开发商Radical Entertainment原为Vivendi旗下的工作室。



◀近期刚刚公开的科幻FPS新作《Singularity》。

业界声音

任天堂就像是烟草公司故意隐蔽吸烟对人体产生危害一样隐瞒着自己公司产品的危险性。



当人们为Wii的健身用途而叫好时，健康专家Michael Torchia却表示很多人因为用Wii“运动”而放弃了户外运动，这其实是有损玩家的健康，而且《Wii Fit》、《Wii Sports》等游戏还有可能导致膝部和肘部的病症。因此Torchia认为应该在“任天堂对产品进行改良之前中止Wii的销售”。

在未来十年你也不会失望，这是一个十年计划，《战争机器》将有长久的生命力。



《战争机器2》剧本作者Joshua Ortega日前表示，“《战争机器》系列”有着跨时十年的长远计划。

特报 SPECIAL 《小小大星球》勇夺8项游戏奥斯卡大奖

由互动艺术与科学学院（AIAS）和国际游戏开发者协会（IGDA）共同评选的“互动成就奖”（IAA）相当于游戏业的奥斯卡，今年第12届IAA颁奖礼于2月19日在拉斯维加斯举办，《小小大星球》勇夺包括“年度最佳游戏”在内的8项大奖，成为最大赢家。

第12届IAA大奖获奖名单

年度最佳游戏	小小大星球
年度最佳家用机游戏	小小大星球
年度最佳电脑游戏	求生之路
年度最佳冒险游戏	镜之边缘
年度最佳MMORPG	魔兽世界 巫妖王之怒
年度最佳体育游戏	NHL 09
年度最佳竞速游戏	火爆狂飙 天堂
年度最佳格斗游戏	任天堂全明星大乱斗X
网战游戏杰出成就奖	求生之路
年度最佳动作游戏	死亡空间

第12届IAA大奖获奖名单

年度最佳掌机游戏	战神 奥林匹斯之链
年度最佳手机游戏	孢子 起源
年度最佳休闲游戏	Braid
游戏设计杰出成就奖	World of Goo
游戏导演杰出成就奖	小小大星球
年度最佳家庭游戏	小小大星球
动作杰出成就奖	波斯王子
艺术指导杰出成就奖	小小大星球
视觉设计杰出成就奖	小小大星球
游戏性设计杰出成就奖	孢子
角色演出杰出成就奖	小小大星球（麻布仔）
改编剧本杰出成就奖	星球大战 原力释放
原创剧本杰出成就奖	辐射3
年度最佳角色扮演游戏	辐射3
游戏性创新奖	小小大星球
原创音乐杰出成就奖	潜龙谍影4
音效设计杰出成就奖	死亡空间

特报 SPECIAL NBGI收购《SIMPLE》系列开发商

在恶劣的经济环境中，有些厂商通过剥离不良资产求生，有些厂商只能抱在一起互相取暖。经过几年的大并购之后，目前日本游戏发行商的数量已经寥寥无几。现在又一家规模较小的发行商找到了归宿。2月12日，NBGI宣布其将收购以“《SIMPLE》系列”著称的游戏发行商D3 Publisher。

NBGI表示，他们已经向D3发出收购要约，计划收购其全部股份，使其成为NBGI的全资子公司。D3发言人说：“D3 Publisher非常兴奋能够加盟NBGI，进一步强化在欧美市场的地位，继续制作高质量的游戏。”“高质量”一词出自D3口中给人感觉有些奇怪，因为他们的“《SIMPLE》系列”一直是劣质游戏的代名词，但由于售价低廉，加上总是有些古怪的创意，因此D3的经营状况良好。D3表示，今后他们将会扩张休闲与家庭向游戏业务。



▲D3开发中的X360新作《梦幻俱乐部》。

特报 SPECIAL 微软进入零售业

随着Xbox LIVE卖场等网络销售渠道的成熟，微软一直希望能够砍掉零售中间环节，最近在多家零售商接连倒闭时，微软却决定进军零售业。2月13日，微软宣布其将推出自己的连锁店以“改变PC与微软的购物体验”。微软希望借此与消费者有更深入的接触，了解他们的需要。为此微软招募了沃尔玛娱乐部门副总裁David Poerter担任其连锁店的副总裁。微软连锁店的开张时间与地址未定。

特报 SPECIAL Square Enix正式宣布收购Eidos



Square Enix于2月12日宣布，他们已经与Eidos董事会达成协议，将以8400万英镑收购这家以《古墓丽影》著称的英国游戏发行商。SE表示，他们所出的这个价格比Eidos目前的市值高出129%。不过SE要想实现对Eidos的收购，还要在3月份举办的股东大会上获得Eidos四分之三以上股东的许可，目前看来这起并购案几乎已成定局，Eidos董事会也在向股东们建议将自己的股份卖给SE。

SE将要收购Eidos的声明发布后，Eidos股价当即由14便士直线上涨到31.75便士，仅比SE提出的32便士的收购价略低。之后其股价又回落到27便士，数小时内Eidos的股票成交量超过1600万股。持有Eidos两成股份的时代华纳公司表示他们支持SE的收购提案。此前时代华纳曾被认为是最有可能收购Eidos的厂商，在他们的支持下，目前SE相当于已经获得35%的股东许可。

特报 SPECIAL Midway宣告破产，新作遭甩卖

2月12日，债台高筑的美国老牌游戏发行商Midway正式宣告破产，不过这并不意味着Midway这个名字将从此从游戏业消失。根据美国破产保护条例，Midway将会进行重组，剥离其不良资产和债务。Midway总裁Matt Booty说：“第四季度我们的销售额超出了预期，《致命格斗大战DC漫画英雄》出货量接近200万套，《TNA iMPACT!》也有将近100万套的出货量。我们的《Game Party》系列游戏销量接近300万套。”美国破产法庭于几日后宣布允许Midway进行重组后继续运营，不过纽约证券交易所已经将其摘牌。

虽然得到了重生的机会，但Midway目前严重缺乏资金。为了维持商业运营和游戏开发所需的资本，Midway只能继续甩卖其拥有的游戏品牌。其中备受关注的文·迪塞尔主演新作《致命车手》（Wheelman）已经转卖给育碧，该作原定3月20日发售，目前更改为3月24日发售，对应PS3和X360。



特报 SPECIAL 欧盟研发游戏模拟器

欧盟最近出资520万美元资助了一个新项目，其名称为“保持模拟环境便利化”（缩写为KEEP）。该项目的目标是开发出一种能够模拟所有游戏的模拟器。电脑历史学家David Anderson表示，让那些经典老游戏随着时间的流逝而失传将会是“文化灾难”。英国国家游戏档案库管理员James Newman说：“一直以来我们都没有像书籍或电影一样重视我们的游戏遗产。”

特报 SPECIAL 索尼招募新主机测试员

最近SCE在官方网站发布了招聘广告，这则广告引起了人们的广泛注意，因为上面写着招募的是“新型游戏机评价人员”。在工作描述中写明，员工的职责主要是对正在开发中的新游戏机存在的问题进行检查和汇报，而且还说明“这主要是一款新机型，以及面向PS3、PS2和PSP的未公开的游戏硬件与周边。”SCE这次招聘的是全职员工，不过并非正式工，工作期限仅为一年，从今年3月开始。入职后会有一个月的试用期，之后将以时薪制提供报酬，每小时为1000日元，视工作表现会适当提高待遇。有传闻称，索尼这次招聘硬件测试员很可能是对轻薄版PS3或者PSP-4000做准备。

软件 SOFTWARE NBGI《脱狱潜龙》今冬杀入次世代



《脱狱潜龙》（Dead to Rights）是当年Namco为北美打造的一个动作游戏系列，不过自从2005年PSP版的《脱狱潜龙 清算》之后就再也没有新作消息。看来NBGI这4年的时间是在对该系列进行彻底改造。日前，NBGI宣布《脱狱潜龙 报复》（Dead to Rights：Retribution）将于2009年第四季度在PS3、X360上推出，本作由Volatile工作室开发，将会带给玩家全新感受。

《脱狱潜龙 报复》发生在Grant City，这座繁荣的都市却因为黑帮和贪官的一手遮天而糜烂。玩家仍然扮演罪恶警察Jack Slate，带着他忠实的爱犬Shadow惩治罪恶。本作可说是系列的前传，讲述影响Jack性格形成的一些重要事件，并讲述Jack与Shadow最初如何走到一起。本作采用了全新的战斗系统，玩家可以将敌人抓来当肉盾，可以偷取武器，还有解除对方武装的特殊技，战斗会相当暴力。在游戏中的一些特殊时点，玩家将会操作Shadow执行一些特殊任务，例如前往Jack无法抵达的区域。

INFO 新闻短波

美国PS官方专卖店关闭

对于很多美国PS系玩家来说，旧金山Metreon购物中心是一个神圣的地方，因为那里是美国惟一一家由索尼自家开办的游戏专卖店。然而近日索尼却决定今年夏季将该店关闭，不过索尼会继续在其Sony Style连锁店销售游戏产品。



《原力释放》销量570万！

去年9月发售的《星球大战 原力释放》叫好又叫座，首周销量就突破了150万套。近日LucasArts宣布该作全机种累计销量已经超过了570万套，成为有史以来最畅销的《星战》游戏。

《光环战争》DEMO创纪录

微软宣布《光环战争》试玩版在Xbox LIVE上放出之后，一周内下载量突破200万，刷新了之前《生化危机5》创下的180万的记录。

Wii《生化危机》新作

据欧洲游戏网站Eurogamer报道，《生化危机5》制作人川田将央表示他希望为Wii开发一款《生化危机》新作，不过他的提议能否被通过还要看Capcom的管理层。

《战神III》发售日E3公开

索尼日前确认，他们将会在今年6月的E3展中公布《战神III》的发售日，看来《战神III》很可能会成为今年E3展索尼的压轴戏。目前业内有很多传闻称《战神III》将于2010年春季发售，因为之前两作都是在3月份发售。

PS3游戏电影二合一

蓝光光碟容量虽大，但绝大多数游戏都没有利用到它的容量优势。为了在光碟中加入更多内容，SCEA硬件市场部主管John Koller最近表示，未来他们可能会推出将电影以及电影改编的游戏收录到一起的二合一蓝光光碟。

PSP出货突破5000万

由于《怪物猎人》等大作的畅销，以及三款机型的相继推出，曾一度低迷的PSP目前销售势头强劲。索尼于2月13日宣布，PSP全球累计出货量已经突破5000万台，游戏总销量超过2亿套。

《虹吸战士5》开发中？

数码录音公司PCB Productions最近透露，他们正在为Sony Bend工作室制作PS3版《虹吸战士5》的面部动作捕捉，并且Sony Bend最近也发布了招聘高级游戏工具程序员的信息。

X360摄像头新技术

据报道，微软目前正准备出资3500万美元收购美国3DV Systems公司，从而拥有其动作感应技术专利。3DV公司的ZCam技术能够用摄像头实现动作感应操作，而且据说性能比索尼的EyeToy强得多，操作的精确性“将远胜Wii”。据称微软很有可能为X360推出这样一套动作感应操作设备。



手机游戏厂商的崛起

手机游戏发行商Gameloft于2月16日宣布，自从2003年公司成立以来，他们已经销售了2亿套手机游戏。2008年Gameloft的主要销售收入来自苹果的App Store网络下载服务。



小岛秀夫获终身成就奖

每年的游戏开发者大会（GDC）中都会评选出一位对游戏产业做出非凡贡献的制作人，并授予其终身成就奖，今年小岛秀夫将会成为继宫本茂、席德·梅尔等人之后的第五位GDC终身成就奖获得者。同时小岛秀夫将会在GDC上发表名为“让不可能成为可能”的基调演讲。

X360欧洲领先PS3

欧洲微软互动娱乐部副总裁Chris Lewis日前表示，根据GfK Chart-Track市调机构的数据，X360在欧洲的累计销量已经比PS3多出100万台。此前不久SCEE总裁David Reeves曾表示PS3在欧洲领先X360数十万台。

PS3德国销售百万台

索尼宣布PS3在德国的累计销量已经突破100万台，德国索尼表示他们比计划提前了两个月完成目标。

《摇滚乐队》销量过千万

MTV Games母公司维亚康姆集团日前透露，《摇滚乐队》两作总出货量目前已经突破1000万套。由于该系列推出的都是170美元的乐器控制器套装，因此维亚康姆表示在销售额方面，《摇滚乐队》是2008年最畅销的游戏。

《怪物猎人3 tri》夏季发售

近日在日本召开的“猎人们之宴”记者招待会中，“《怪物猎人》系列”制作人迁本良三表示Wii版《怪物猎人3 tri》将于今年夏季发售。

《MHP2G》突破300万

Capcom于2月12日宣布，由于廉价版的推出，截至2008年12月31日，《怪物猎人携带版 2nd G》累计出货量已经突破300万套，该系列总销量已达850万套。

世嘉裁员560人

上期本刊已经报道，受经济危机影响，美国世嘉决定裁员30人。最近日本世嘉总部也做出了裁员决定。2月10日，世嘉宣布其本财年前9个月出现了108亿日元的巨额亏损，因此世嘉决定关闭或者甩卖100家街机厅，并且将研发投入下调20%，同时将公司目前的3100名员工裁减560人。

游戏业的广告费

在游戏产业逐渐赶超好莱坞的同时，游戏的广告规模也在向好莱坞大片看齐。2008年美国游戏产业规模达到210亿美元，而在广告支出方面就达到了8.23亿美元。据市场调查机构“凤凰国际营销”的最新报告，在所有游戏公司中，任天堂在广告投入上最慷慨大方，任天堂能有今日的成功，离不开他们不惜血本的广告攻势。



新闻综述 REVIEW

■彷徨者与救援者



继去年12月宣布《勇者斗恶龙X》登陆Wii之后，2月份SE再次成为整个业界的焦点。《勇者斗恶龙IX》发售日刚公布两个月，玩家刚刚做好准备迎接这款国民级游戏，等来的却是延期声明，SE又一次上演了闹剧。其实自从去年5月SE发现其业绩严重恶化之后，几乎每个月都有闹剧发生，E3拍肩膀事件、Tecmo友好收购事件、《DQX》脱口而出事件……SE就像只没头苍蝇，到处寻找脱困之道。同样在2月12日发布的Eidos收购声明反映了SE进入欧美市场的迫切心态。去年9月SE试图收购Tecmo时，打着友好收购的旗号准备将其低价吞并，而这次却以高出其市值129%的价格收购Eidos。欧美媒体对此事的报道中，纷纷将SE形容为救援者，因为Eidos目前身陷险境，《古墓丽影 地下世界》等游戏销量都不理想，SE在这时出高价收购，Eidos的股东们当然是卖之唯恐不及。Eidos成为SE子公司看来是大局已定，不过目前还看不出这起合并案对SE有何裨益。SE希望能提高其作品在欧美的销量，但如今的Eidos只是一个烂摊子，无论是技术还是发行渠道都实力有限。SE难以像Konami、Capcom那样在欧美游刃有余，关键原因在于其游戏类型依然是以纯粹的日式RPG为主，要打开欧美市场，就要在动作和射击类游戏上多下工夫。SE不妨借鉴Capcom的经验，委托欧美的实力派小型工作室开发游戏，成本更低，收效可能反而更好。

★本期之星 街头霸王IV

2月中旬曝光度最高的游戏当属《街头霸王IV》，Capcom为了该作的宣传费尽心思，各种稀奇古怪的宣传噱头让人目不暇接。《街头霸王IV》发售前在美国Gamespot网站人气榜上长踞第一，在日本发售后首周双版本销量12.4万套，高于去年7月的《灵魂能力IV》。一位Capcom员工在官方博客中说：“市场需求量大大超出我们的预料，昨晚小野还跟我说仓库里仅有的几套也要运走了……”



▲网友制作的《街头霸王IV》修改图。

虽然尚未有美版的销量统计数据，但《街头霸王IV》全球范围的人气度似乎大大高于《灵魂能力IV》，看来很有希望超额完成Capcom制定的170万套的销售目标，与《灵魂能力IV》一样达到双白金销量级别。

图说新闻 SCENE



■幸存者

你可能会对这张图片左下方的“Leading Light”这个名字感到陌生，但他们参与的作品你肯定知道。这家设计公司参与了《神鬼寓言II》、《杀戮地带2》等游戏的设定图制作，这张设定图就是他们为Lionhead工作室的新作《幸存者》(Survivors)而制作，看来讲述的是地球经历浩劫后，人们在恶劣环境中生存的故事。不过先不要兴奋得太早……这只是一款已经被Lionhead放弃开发的游戏。



■又见方块手

我们知道《最终幻想XIII》肯定是款华丽的游戏，每个主要角色的脸部建模就像高质量CG动画一样完美，可是这张画面却露了马脚，我们只能说这位《FFXIII》的重要人物有着一颗次世代级别的头，却配了一双掌机级别的手(以及袖子)，SE就不能把集中到头部的多边形稍微分一些给其他部位吗？



■雷电再战梵普

这张截图不是来自《潜龙谍影4》，而是将于3月份发布的《潜龙谍影Online》第三张资料片《SCENE》，雷电与梵普的加入是它的主要卖点，另外还有三张新地图。现在就到Konami的网站订购，还可以得到一个特殊礼物——纸箱头盔！



■泰坦

又是一个胎死腹中的游戏，不过不是来自Lionhead，而是Stormfront公司开发的一款PS3独占游戏，围绕一个在外太空的巨型机器人。

同样来自Leading Lights的这张设定图是代号为《正义》(Justice)的Lionhead新作，似乎是以未来大都市为背景，讲述主角被陷害而入狱，之后为了找出真相并复仇而战斗。同样，它也是一款被遗弃的游戏。



■正义



■巨兽

感谢美国的破产保护条例，让Midway不至于彻底消失，否则发售了一年多的PS3版《虚幻竞技场3》也不会迎来这张免费的“Titan Pack”资料片。该资料片将于3月5日发布，增加了11张多人模式地图，它最有趣的新增内容是“巨兽变异器”，能够将玩家变为巨兽痛宰敌人。



最近日本业界最劲爆的新闻当然是《勇者斗恶龙Ⅸ》的延期。SE给的理由是发现了重大BUG，不过这个理由明显只是托词。此事爆出来没多久，马上就有人挖坟翻旧账找到去年年底有人在2CH（编注：日本最大的BBS）上的爆料，说某个众人皆知的超大作明春就要发售，结果目前仍是问题多多云云。配合当前形势，马上引发无穷联想。

回想最近一年Level-5的表现，也的确让人觉得有些奇怪。去年年底，Level-5召开发表会，一口气公布了《纸箱战机》、《死神在背后》等多款大作，出手之阔绰令业界人士无不刮目相看。当时就有人联想，《勇者斗恶龙Ⅸ》还没发售，Level-5怎么还有精力来搞这么多游戏？当时大家都认为：正是因为《勇者斗恶龙Ⅸ》已经快完成了，所以才有精力来搞这些游戏。

到了年底，Level-5公布多年的PS3大作《白骑士物语　古之鼓动》发售，本人游戏时间近300小时。这款以联机为卖点的游戏尽管不乏亮点，但缺点也同样是非常明显，很多方面都暴露出Level-5在此类游戏上的经验不足。PS3的网络再差，也不会比NDS差，在PS3上做的联机游戏素质都这样，NDS上的《勇者斗恶龙Ⅸ》也可想而知。如果以《白骑士物语古之鼓动》为参照物，3个月后发售的《勇者斗恶龙Ⅸ》在联机方面的表现估计也高明不起来。此次《勇者斗恶龙Ⅸ》的延期相信就是因为游戏素质问题。

回顾Level-5的历史，以前它就干过这么一件事：微软出钱请它为Xbox开发《真梦幻想在线》，这款游戏以其精美的画面和当时Level-5的美誉赢得了大量玩家的关注。但随后微软宣布此游戏无限期停止开发，令玩家大为惊讶。后来从一些内部人士的只言片语中得知，原来Level-5拿了微软的钱却一再拖延开发进度，换句话说就是在忽悠微软，微软当时初到日本人生地不熟，得到Level-5支持本来以为是捡了便宜，后来才发现被耍了，所以果断地中止了合作。后来尽管Level-5社长日野晃博多次表示想继续制作这款游戏，但对日本厂商一脸和善的微软却毫不留情地回绝了每一次请求。

> **“如果以《白骑士物语古之鼓动》为参照物，3个月后发售的《勇者斗恶龙Ⅸ》在联机方面的表现估计也高明不起来。”**

Level-5如今已经成为了一个在日本业界颇有地位的厂商，尽管它的名声不如《暗黑编年史》和《勇者斗恶龙Ⅷ》时代那么高尚，但在业界的影响力无疑是不能忽视的。现在的Level-5已经开始走上了代理发行的路，《勇者斗恶龙Ⅸ》虽然名气大，但对于它来说意义却远不如《勇者斗恶龙Ⅷ》，因为现在的Level-5已不缺名声，做《勇者斗恶龙Ⅸ》其实是在给SE做嫁衣裳。

不过要说Level-5想搞砸《勇者斗恶龙Ⅸ》，那也是在开玩笑。凭借《勇者斗恶龙Ⅸ》的号召力，这游戏找任何公司代工，卖过百万都不成问题。不过为了这个品牌，这种玩笑肯定不能乱开，因此SE和堀井雄二对游戏素质的要求一定是精益求精的，不能让《勇者斗恶龙Ⅶ》的历史重演。因此《勇者斗恶龙Ⅸ》就算真是素质有问题，其总体水平也至少是中上之选，只是日本国民游戏这个招牌以及和田洋一的1000万销量目标实在是分量太重了。



◀《DQ Ⅸ》的延期，有可能使其变为多平台，目前看来最有可能的是Wii，这样就能实现Wii和NDS的联动。



▲售价约合人民币120元的《横行霸道Ⅳ》资料篇的确能够让你感觉“物有所值”，但不知道把游戏的“真·结局”也拿出来提供下载，玩家们会有什么反应。

育碧曾经是一家我很喜欢的公司，因为它复兴了我喜欢的《波斯王子》，并且还有汤姆·克兰西系列那一堆以现实世界以为基础的军事游戏。欧洲人的电影很乏味，但作为一家欧洲游戏公司，育碧每年却总能拿出一两款足以刺激玩家眼球的游戏。不过自从进入次世代以来，这家欧洲公司似乎有些迷失，准确地说，是失去了创造力。

2月份育碧会有一个听上去很惊人的动作：通过XBL和PSN为《波斯王子》推出一个名为“尾声”的下载包，据称这个下载包将包含“长约2小时的游戏内容以及真正的结局”。《波斯王子》我没能通关，但一直在想是否应该抽时间去完成它——不过看到这样的新闻之后，真的是连想法都没有了——我们以为游戏玩到那儿已经结束了，完了，但结果过了两个月告诉你这游戏没完，你当然就会想：有完没完啊？

> **“育碧的游戏制作方式就像生产流水线一样，机械且精密，设计好游戏模式就开始制作关卡，关卡数量够了就一刀切下去，打包封好OK！”**

说说我没能完成《波斯王子》的原因——这居然是一个没有GAMEOVER的游戏，即使这款游戏的基础很扎实，关卡设计依然巧夺天工，但缺乏变化却成为了游戏的致命伤，没有变化就不会有惊喜，无论怎么样，公主都会在你困难的时候拉你一把，而且游戏对“收集要素”强调的态度之明显，从第一个关卡就能看出来——游戏时间是不是真的需要完全靠这样来延长呢？游戏里的战斗是不是真的只能做到这个程度呢？没错，《波斯王子》为我们呈现了继《刺客信条》之后的另一大美景，游戏的视觉效果相当惊人，但如果游戏从头到尾都是“同一个设计，同一个节奏”，那我只能摇摇头把游戏放到一边了。

简单回顾一下这两年育碧的游戏，我们就会发现，几乎是从《刺客信条》开始，育碧出品游戏就可以用这样的经验主义来形容：从游戏开始到游戏通关，你的游戏体验几乎没有任何变化，第一关教给你的游戏规则、经验会一直适用到最后一关，《刺客信条》里变化的只是城镇规模，《彩虹六号　维加斯2》里变化的只是关卡大小、《孤岛惊魂2》甚至一开始就已经把游戏的整个区域大小告诉你了，你需要做的只是去接不同的射击任务——而且游戏的相当部分时间居然都是干巴巴的驾驶部分，这种两头不讨好的做法在一线游戏里还真是罕见——于是，继《刺客信条》、《波斯信条》、《彩虹信条》、《孤岛信条》之后，“育碧信条”终于成为了育碧游戏在我心中的代名词。ACE飞行员对此有一个很形象的比喻：育碧的游戏制作方式就像生产流水线一样，机械且精密，设计好游戏模式就开始制作关卡，关卡数量够了就一刀切下去，打包封好OK！

去年我曾经抱怨过“只剩一个超级特工了”，不知道《分裂细胞》新作（天啊，时间太久，我居然已经忘了它的副标题是什么）的回炉重制是不是因为育碧也已经意识到他们游戏创意的缺乏？育碧的官方财报表示，《刺客信条2》与《分裂细胞》新作将在09财年内推出，希望这会是育碧打破自己信条，重新重视创造力的一个开始。



栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2009年1月26日～2009年2月1日

1 NEW 世界传说 光明神话 2 PSP

テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー2

■NBGI■2009年1月29日发售■角色扮演■4800日元



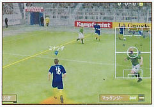
游戏的基本系统延续了前作的诸多设定，除了追加大量的新装备和道具外，满足特定的条件转职为新的上级职业后，也可以让玩家体验到完全不同的战斗乐趣。流程的进行方式是以完成支线任务累计声望来触发主线剧情，通关后追加的隐藏迷宫也保证了游戏内容的充实性。

本周：212 765 套　累计：212 765 套

2 NEW 世界足球 胜利十一人 2009 PSP

ワールドサッカー ウイニングイレブン 2009

■Konami■2009年1月29日发售■体育■4800日元



本作的游戏内容和去年11月发售PS3以及X360版基本相同，主要针对PSP的机能增加了支持无线联机的"对战大厅"，甚至通过互相交换名片，玩家还能获得双方实力的比较数据。除此之外，PSP版支持玩家使用任意MP3文件替换游戏的背景音乐的设定也很有新意。

本周：109 492 套　累计：109 492 套

NEW 3	世界足球 胜利十一人 2009 ワールドサッカー ウイニングイレブン 2009	■2009年1月29日发售 ■Konami ■体育	◆本周 108189 套 ◆累计 108189 套	PS2

4 NEW 最终幻想 水晶编年史 时之回声 NDS

ファイナルファンタジー クリスタルクロニクル エコーズ オブ タイム

■Square Enix■2009年1月29日发售■动作角色扮演■4800日元



游戏仍然保留了前作的四大种族以及迷宫中需要合力完成的解谜要素，所以无论是单机还是联机游戏都能发现很多让人惊喜的地方，充满尝试的乐趣。素材收集与合成系统仍然是谋杀玩家时间的罪魁祸首，而支持与Wii联机的设定也实现了掌机与家用机玩家的成功互动。

本周：101 718 套　累计：101 718 套

→ 5	怪物猎人 携带版 2nd G 廉价版 モンスターハンターポータブル 2nd G (PSP the Best)	■2008年10月30日发售 ■Capcom ■动作	◆本周 22818 套 ◆累计 290129 套	PSP
↓ 6	太鼓之达人 Wii 太鼓の达人 Wii	■2008年12月11日发售 ■NBGI ■音乐	◆本周 22600 套 ◆累计 365823 套	Wii
NEW 7	最终幻想 水晶编年史 时之回声 ファイナルファンタジー クリスタルクロニクル エコーズ オブ タイム	■2009年1月29日发售 ■Square Enix ■动作角色扮演	◆本周 21721 套 ◆累计 21721 套	Wii
↓ 8	马里奥网球 GC Wiiであそぶ マリオテニスGC	■2009年1月15日发售 ■Nintendo ■体育	◆本周 20447 套 ◆累计 108549 套	Wii
↓ 9	旋律天国 金 リズム天国ゴールド	■2008年7月31日发售 ■Nintendo ■音乐	◆本周 20130 套 ◆累计 1556337 套	NDS
↓ 10	Wii Fit Wii フィット	■2007年12月1日发售 ■Nintendo ■体育	◆本周 19087 套 ◆累计 3189259 套	Wii

由于本周有大量新作上榜，所以一直持续了数周的销售颓势终于得到了改善，有四款游戏的周销量甚至都突破了10万大关。获得冠军的《世界传说 光明神话2》虽然是以续作的姿态登场，但是首周21.3万的销量却比前作整整高出了9万，充分显示了"《传说》系列"作品在掌机上的受欢迎程度，再结合前作发售时刺激PSP硬件销量大幅度增加的情况，相信在不久的将来，PSP的普及率还会得到进一步扩大。

2009年2月2日～2009年2月8日

→ 1	世界传说 光明神话 2 テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー2	■2009年1月29日发售 ■NBGI ■角色扮演	◆本周 44922 套 ◆累计 257687 套	PSP

2 NEW 恶魔之魂 PS3

デモンズソウル

■SCE■2009年2月5日发售■动作角色扮演■6800日元



一款充满美式风格的游戏能够在日本本土受到玩家肯定，这与本作独特的系统自然是分不开的。游戏中玩家可以设定自己喜好的外型和职业来进行冒险，探索的过程中除了与敌人展开激战外，各种各样的陷阱才是我们最大的敌人，稳扎稳打永远都是克敌制胜的惟一法宝。

本周：39 689 套　累计：39 689 套

↓ 3	世界足球 胜利十一人 2009 ワールドサッカー ウイニングイレブン 2009	■2009年1月29日发售 ■Konami ■体育	◆本周 37862 套 ◆累计 147354 套	PSP

4 上周3位 世界足球 胜利十一人 2009 PS2

ワールドサッカー ウイニングイレブン 2009

■Konami■2009年1月29日发售■体育■4800日元



作为和PSP版同时发售的版本，除了画面较PSP版有明显提高外，支持与PSP的存档互换也让玩家能够轻松享受到随时随地游戏的便捷。游戏的另一大亮点就是曾经在PS3版中采用的新操作方式同样被继承到了该版本中，对于还没有迈入次世代的系列忠实FANS来说相当有吸引力。

本周：36 990 套　累计：145 179 套

↓ 5	最终幻想 水晶编年史 时之回声 ファイナルファンタジー クリスタルクロニクル エコーズ オブ タイム	■2009年1月29日发售 ■Square Enix ■动作角色扮演	◆本周 33985 套 ◆累计 135703 套	NDS

6 NEW 名侦探柯南与金田一少年的事件簿 偶遇的两位名侦探 NDS

名探偵コナン＆金田一少年の事件簿 ゆぐりあう2人の名探偵

■NBGI■2009年2月5日发售■文字冒险■4800日元



将两部推理漫画的主角来一次梦幻组合显然是本作吸引FANS眼球的最大原因。游戏的主要目的是解开"夕暗岛"上隐藏了25年的秘密，所以与岛上的居民对话、使用触控笔点击奇怪的地点进行调查成为了收集线索的主要手段，并通过"侦探徽章"交换情报来触发后续的事件。

本周：19 973 套　累计：19 973 套

↓ 7	怪物猎人 携带版 2nd G 廉价版 モンスターハンターポータブル 2nd G (PSP the Best)	■2008年10月30日发售 ■Capcom ■动作	◆本周 17821 套 ◆累计 307950 套	PSP
↓ 8	太鼓之达人 Wii 太鼓の达人 Wii	■2008年12月11日发售 ■NBGI ■音乐	◆本周 16338 套 ◆累计 382161 套	Wii
→ 9	旋律天国 金 リズム天国ゴールド	■2008年7月31日发售 ■Nintendo ■音乐	◆本周 15555 套 ◆累计 1571892 套	NDS
→ 10	Wii Fit Wii フィット	■2007年12月1日发售 ■Nintendo ■体育	◆本周 14826 套 ◆累计 3204085 套	Wii

经过了上周的市场反弹后，意外杀入第二位的新作《恶魔之魂》成为了本周惟一的黑马，虽然从表面上来看游戏的周销量才不到4万，但是根据厂商出货的情况统计，软件的消化率却达到了95.21%的高水平，成为了到目前为止，极少数达到此目标的作品之一。另一方面，能够取得如此的成绩也与本作联机模式中的崭新设定密不可分，通过调查其他同伴死亡后的留言来获得过关的提示，也使玩家间的交流上升到了一个新高度。

数字飚榜

2008年年度销量最终回

由于之前的篇幅限制，可能很多读者对于今年合刊上的“2008年日本家用游戏软件销量”的介绍还有些“意犹未尽”，所以为了补完这部分的内容，这次晴天就为大家揭晓这些曾经被“遗漏”的数据。究竟在去年的六大主流平台上，哪款游戏成为了不折不扣的王者，而哪个游戏厂商又问鼎了“业界领军人物”的头衔，这些问题的答案都会呈现在你的眼中。

日本游戏厂商软件销量TOP5

2007年

排名	游戏厂商	软件销量（万套）
1	Nintendo	2352
2	Square Enix	758
3	NBGI	750
4	Capcom	556
5	Konami	491

2008年

排名	游戏厂商	软件销量（万套）
1	Nintendo	1910
2	NBGI	855
3	Capcom	534
4	Konami	504
5	Square Enix	404

六大主机平台软件销量TOP5

NDS

排名	游戏名称	发售时间	累计销量（套）
1	口袋妖怪 白金	2008.9.13	2187337
2	节奏天国 金	2008.7.31	1350671
3	勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘	2008.7.17	1176082
4	星之卡比 极端超华丽	2008.11.6	855427
5	口袋妖怪突击队 融合	2008.3.20	636777

PSP

排名	游戏名称	发售时间	累计销量（套）
1	怪物猎人 携带版 2nd G	2008.3.27	2452111
2	异说 最终幻想	2008.12.18	660262
3	梦幻之星 携带版	2008.7.31	633954
4	机动战士高达 高达对高达	2008.11.20	357783
5	实况棒球携带版3	2008.5.29	286901

Wii

排名	游戏名称	发售时间	累计销量（套）
1	Wii Fit	2007.12.1	2149131
2	马里奥赛车Wii	2008.4.10	2003315
3	任天堂全明星大乱斗X	2008.1.31	1747113
4	动物之森 城市人	2008.11.20	895302
5	Wii Sports	2006.12.2	841736

PS3

排名	游戏名称	发售时间	累计销量（套）
1	潜龙谍影4 爱国者之枪	2008.6.12	686254
2	鬼泣4	2008.1.31	310102
3	世界足球 胜利十一人 2009	2008.11.27	297896
4	如龙 见参	2008.3.6	270438
5	GT赛车5 序章版 Spec III	2008.10.30	223837

PS2

排名	游戏名称	发售时间	累计销量（套）
1	超级机器人大战Z	2008.9.25	480093
2	无双大蛇 魔王再临	2008.4.3	411019
3	女神异闻录 PERSONA4	2008.7.10	294214
4	高达无双 特别版	2008.2.28	277182
5	真・三国无双5 特别版	2008.10.2	223328

X360

排名	游戏名称	发售时间	累计销量（套）
1	薄暮传说	2008.8.7	161070
2	最后的神迹	2008.11.20	134611
3	无尽的未知	2008.9.11	112444
4	偶像大师 Live For You!	2008.2.28	75272
5	横行霸道Ⅳ	2008.10.30	59893

2009 HARDWARE 日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2009年1月1日

名次	机种	总销量	1月26日～2月1日	2月2日～2月8日
1	NDSi	480 004台	55 613台	49 529台
2	PSP	377 526台	44 135台	34 969台
3	Wii	264 001台	23 278台	20 412台
4	PS3	160 683台	17 405台	16 082台
5	NDSL	131 715台	15 147台	12 484台
6	X360	73 895台	8 107台	8 311台
7	PS2	40 436台	5 334台	5 089台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

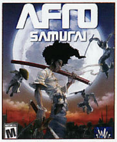
美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2009年1月25日～2009年1月31日

排名	游戏名称	厂商／发售日	类型／上周排位	本周	累计	平台
1	Wii Fit Wii Fit	Nintendo 2008年5月21日发售	体育 上周排位：1	267922套	5949845套	Wii
2	马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii	Nintendo 2008年4月27日发售	竞速 上周排位：2	107476套	6010175套	Wii
3	街头滑板 2 Skate 2	EA 2009年1月21日发售	体育 上周排位：4	74939套	204104套	X360



4 爆炸头武士 X360

Afro Samurai

NBGI 2009年1月27日发售 动作 上周排位：－

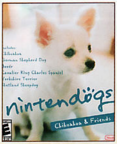
虽然主人公的造型略显怪异，不过这并不影响游戏通过各种爽快的连续技和让人热血沸腾音乐所营造出的独特快感。不过游戏的乐趣也仅仅只有在战斗部分，糟糕的关卡设计使游戏后期显得有些千篇一律，不能随意转动视角对于一款3D动作游戏来说更是让人有些抓狂。

本周：59 879套　累计：59 879套

排名	游戏名称	厂商／发售日	类型／上周排位	本周	累计	平台
5	求生之路 Left 4 Dead	EA 2005年11月17日发售	主视角射击 上周排位：10	52579套	1306552套	X360
6	使命召唤 战火世界 Call of Duty: World at War	Activision 2008年11月11日发售	主视角射击 上周排位：3	48061套	3327032套	X360
7	街头滑板 2 Skate 2	EA 2009年1月21日发售	体育 上周排位：－	33524套	80060套	PS3
8	爆炸头武士 Afro Samurai	NBGI 2009年1月27日发售	动作 上周排位：－	33110套	33110套	PS3
9	马里奥赛车 DS Mario Kart DS	Nintendo 2005年11月14日发售	竞速 上周排位：8	30018套	5159775套	NDS
10	吉他英雄 世界巡演 Guitar Hero: World Tour	Activision 2008年10月26日发售	音乐 上周排位：－	32987套	1760522套	Wii

2009年2月1日～2009年2月7日

排名	游戏名称	厂商／发售日	类型／上周排位	本周	累计	平台
1	Wii Fit Wii Fit	Nintendo 2008年5月21日发售	体育 上周排位：1	223079套	6172924套	Wii
2	马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii	Nintendo 2008年4月27日发售	竞速 上周排位：2	93631套	6103806套	Wii
3	求生之路 Left 4 Dead	EA 2005年11月17日发售	主视角射击 上周排位：5	42354套	1348906套	X360
4	街头滑板 2 Skate 2	EA 2009年1月21日发售	体育 上周排位：3	41572套	245676套	X360
5	使命召唤 战火世界 Call of Duty: World at War	Activision 2008年11月11日发售	主视角射击 上周排位：6	36640套	3363672套	X360
6	爆炸头武士 Afro Samurai	NBGI 2009年1月27日发售	动作 上周排位：4	30039套	89918套	X360
7	马里奥赛车 DS Mario Kart DS	Nintendo 2005年11月14日发售	竞速 上周排位：9	28100套	5187875套	NDS



8 任天狗 NDS

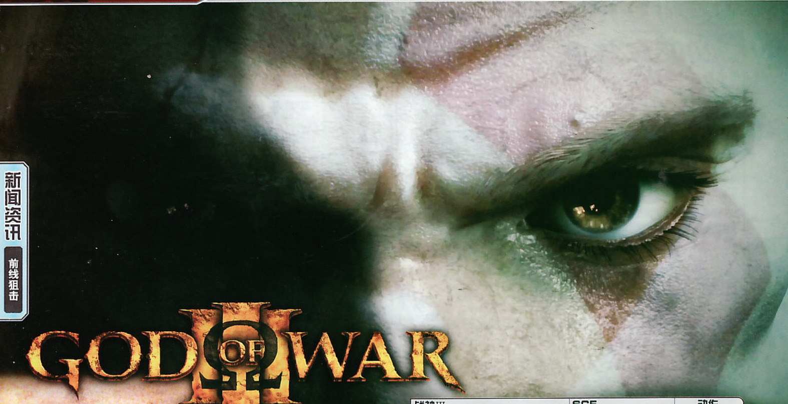
Nintendogs

Nintendo 2005年8月23日发售 模拟育成 上周排位：－

如果要将本作誉为“史上最成功的宠物软件”估计没人会提出任何异议，而在经过3年半的销售周期后，本作仍然能在榜单前十位中占得一席之地，事件本身也只能用“传奇”这个词来形容。作为NDS的常备软件之一，不知道现在还有多少玩家仍然沉浸在培育小狗的乐趣中呢？

本周：26 804套　累计：8 523 790套

排名	游戏名称	厂商／发售日	类型／上周排位	本周	累计	平台
9	吉他英雄 世界巡演 Guitar Hero: World Tour	Activision 2008年10月26日发售	音乐 上周排位：10	26256套	1790369套	Wii
10	战争机器 2 Gears Of War 2	Microsoft 2008年11月7日发售	动作角色扮演 上周排位：－	26100套	3007190套	X360





战神III	SCE	动作
PS3	God Of WarIII	美版
	发售日期未定 1人	价格未定
	对应周边未定	推荐玩家年龄：未定

《战神III》令人神往，令人期待的理由太多了，我们期望借助PS3机能的提升能够带给游戏更加荡气回肠的场面，我们期待奎托斯书写一篇更加浩大的反叛传奇，我们期待泰坦一族与宙斯之间再次上演惊天动地的THE GREAT WAR，我们期待伟大的制作者能够为这个系列注入令人更加难忘的生命力……2009年2月10日，SCE在美国召开了一场《战神III》发布会，这是自游戏披露以来首个大型发布会，在这个发布会上我们将第一次正式目睹《战神III》的强大魅力。本次"前线狙击"将为您首次披露有关《战神III》最新情报，这些都是让喜爱"《战神》系列"玩家无比兴奋的消息。

文 ACE飞行员 美编 NINA



▲2代中泰坦一族概念原画。

复仇！

重新点燃传说中的圣战

"THE GREAT WAR"这个名词在《战神II》中成为了剧情的一个高潮部分。如果你仔细玩过《战神II》，并且了解游戏剧情的话，你一定会对擎天神阿特拉斯留下极其深刻的印象，正是从这位支撑天地的巨人口中奎托斯知道了在世界混沌初开之时，泰坦一族曾经与宙斯之间进行了一场惊天动地的圣战，历史上称之为THE GREAT WAR。在这个几乎毁灭一切的战斗中，人高马大的泰坦一族居然被年轻气盛的宙斯军团给击败了。为了重新夺回奥林匹斯的最高权力，为了洗刷千百万年的耻辱，最终，泰坦一族与奎托斯联手掀起了打倒宙斯的又一场世界大战。



▲以大地之母盖亚身躯作为战场成为本次预告片最震撼的亮点。

©2009 Sony Computer Entertainment America Inc.

GOD OF WAR III

《战神III》的剧情将紧紧衔接上《战神II》结尾，奎托斯站在大地之母盖亚的身体上向位于奥林匹斯山顶的宙斯喊道："宙斯！你的儿子回来了，我带来的是奥林匹斯的毁灭！"正是由于现在奎托斯与泰坦一族是并肩作战的关系，所以这为《战神III》带来了一个空前的构想，这就是游戏中的泰坦要素。《战神III》将有很大一部分战斗直接发生在泰坦一族的身上。泰坦们一边奋力地向着奥林匹斯山顶爬着，奎托斯一边在他们身上消灭一群群前来阻挠的妖魔鬼怪。如果不是因为泰坦身体发生巨大的抖动，玩家根本就无法察觉自己身处何方。如何表现如大地般的泰坦一族和跳蚤般大小的奎托斯之间的关系呢？如何演绎这种身形差距给玩家带来的震撼呢？这对于制作小组来说是一个从未有过的超级挑战。你可以想像这样前无古人的设定将对游戏关卡产生多大的影响。在这次发布会上，SCE放出的这段预告片中的一个重点强调的元素就是发生在泰坦身上的战斗。开发人员还兴致勃勃地为到场记者讲述了这一元素，他伸开手臂，然后将手臂放下，通过这样动作模拟泰坦的行动，同时展示手臂区域的变化。也就说在《战神III》中部分游戏场景会随着泰坦的行动而发生改变。为了能够让玩家感受到泰坦身体运动更加真实而自然的变化，游戏场景的变形效果需要非常协调，制作小组为此也做出了巨大的努力。



▲战斗中，盖亚微微一动，地面也随之倾覆，实际游戏会有这样魄力的演出效果吗？

变革！以"夺取"的战斗方式控制战场



▲独眼巨人被奎托斯控制后就变成了一辆敌我不分的疯狂坦克。

《战神III》的新导演Stig Asmussen向我们解说他定义的本世代游戏。如何算是进化？如何演绎真正的大场面？最初，或许各位玩家并不会觉得这位新导演的概念框架同"诺曼底战役"以及《科洛弗档案》（电影）有什么关系，认为这只不过是一种夸张的引用而已。而当制作人员向我们展示战场上，在巨大人马战士的指挥下，它身边的喽罗们更加富有组织性和攻击性时；看着奎托斯在战场上如何揪住独眼巨人的眼睛，控制它对地面杂兵进行群体攻击时；看着奎托斯如何抓住鸟身女妖把它当成飞行工具使唤时，或许玩家更能理解《战神III》又一全新要素——以"夺取"的战斗方式控制战场。游戏首席程序设计师给我们一个更通俗的理解，他把这一元素称为"我们的坦克"与"我们的直升机"。由此可见，可以驾驭自己敌人是《战神III》在战斗中的一个巨大变革，这也是游戏在战斗中与前几作的最大的区别之一。

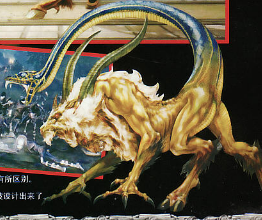
现在家用机的机能是提升了，别说同屏成百人，就算是几百上千人的大场面估计玩家也不会再啧啧称奇。在发布会上制作小组表示他们将通过增加战场上的敌人数量来扩大战场的规模。看到这里你不禁会问：难道只有人多才能展现战场的浩大？难道只有人多才能体现战斗的乐趣？或许有人会担心《战神III》会演变成类似《真·三国无双》那样淹没在人海中的战斗。"这是目前次世代游戏中一个常见的问题。这些拥有50或100个敌人的大规模战场，毫无疑问这看起来很棒。"导演Asmussen说道，"我第一次在游戏中看到这种大场面的时候，那真是非常的震撼。但是你玩了一段时间之后，你会发现，'你知道吗？跟50个敌人战斗和跟5个敌人战斗根本没啥区别。'战斗并没有得到真正的进化。"正是由于充分认识到这一点，所以制作小组正在努力实现一连串新的"夺取"技巧、动作和攻击，这样才能让奎托斯在面对屏幕上更多敌人的时候战斗做到真正的进化。除了之前提到的可以驾驭敌人成为自己坐骑之外，大量更加细腻、更加狂暴的动作会引入到游戏中，比如奎托斯抓住敌人后可以选择的招式更加多样化，你可以选择把它们进行过肩摔投抛向空中展开另外一套空中连技，也可以把敌人当成肉棒来打击其他敌人，甚至可以把敌人当成一个肉盾然后扛着它冲向敌人堆后引发一个小炸弹。《战神III》将在战斗细节上更上一层楼，战斗的套路也将大幅增长，从而引出更多战斗乐趣，导演Asmussen表现游戏依然保留系列战斗的特色，强调战斗的魄力，他打算战场中最多拥有50个敌人。

■首次公布的新敌人——奇美拉。





▲同一类敌人在造型上也会有所区别。



▶奇美拉在2代中其实就被设计出来了

杀破！更致命的新武器

在前几作中，同屏最多人数也只有10来人，而来到《战神III》中同屏敌人数量将成倍增长，最多达到50人，敌人的攻击方式也会更加复杂多变。面对数量陡增的敌人，用什么武器来干掉这些它们才是最痛快，最过瘾的呢？为此，制作小组为奎托斯准备了全新的武器。目前已经确定的是武器将用方向键进行切换，并且这些武器将拥有比以前更多的升级。

这次发布会上，制作者讲述的重点新武器就是被称为Cestus（古罗马拳击者的手套）的双手拳套。令人惊叹的是，这副看似沉甸甸的拳套居然和奎托斯的混沌之刃拥有几乎完全相同的招式，而且出招按键也与混沌之刃大同小异，这样玩家就可以非常容易的上手啦。制作者强调：因为两者出招按键相同，所以在连续技中进行武器切换可以打出更加丰富的套路。


■狮头双拳套 Cestus 简直比奎托斯的腰还粗。


□Cestus的冲击波犹如一枚大口径炮弹射向敌人。

Cestus除了拳套形态之外同样拥有混沌之刃般的长距离攻击性，在拳套上有几层铁环，狮头下方还套有锁链，因此Cestus可以突然伸长，以长距离的重拳打出去，而且这距离比许多玩家想像中要长得多。《战神III》首席格斗系统设计师Adam Puhl介绍道："Cestus发出的冲击波将把周围的敌人统统吹飞。" 于是我们可以想像这样一种场景：当玩家使用混沌之刃在一定距离攻击敌人，把它们打到悬崖边上时，你马上把武器换成Cestus用最后一招把敌人轰下悬崖。或是当敌人背靠墙壁时，可以用Cestus把敌兵不停的挑向空中，最后用Cestus将敌人狠狠地砸向地面，给予其致命一击。Cestus的设计灵感来自《战神 奥林匹斯之链》中宙斯铁拳Gauntlet，不过制作者赋予了Cestus更狂野的杀伤力。

"我们看到许多玩家非常喜欢《战神 奥林匹斯之链》中宙斯铁拳的那种力量。" Puhl说。"而且我玩游戏的时候，当取得宙斯铁拳时就会兴奋的告诉自己我要使用宙斯铁拳直到暴机。虽然我们还有其他的一些想法，但是这个最能说明我们的观点。老实说，当我们开始制作《战神III》的时候，Cestus原本并没被考虑进来。当时他们并不像你们现在看到的样子。但我们越玩就越喜欢Cestus。由于这把武器太Cool啦，我们就继续仔细研究了下去。最后，我们给Cestus加上了锁链，还加入了特殊的招式，你只要稍微体验一下Cestus与锁链的滋味，就会开始爱上它们。"

现在还可以确定一点，《战神III》至少增加了2种以上的新武器，每一种武器都将有它无法取代的个性和优势。


▲背景中巨大的泰坦才是这张图片的重点。

花絮 1


吉田修平

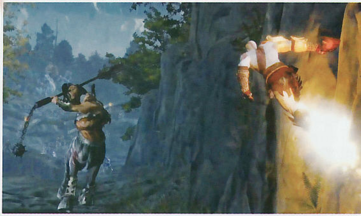
在《战神II》发表前，人们都在猜测游戏会出在PS2还是PS III上呢？其实在制作小组内部为此也曾经展开过激烈的讨论。当时的吉田修平（现任Sony全球工作室总裁）极力推荐在让《战神II》继续在PS2推出。而当时的菲尔·哈里森（前Sony全球工作室总裁，现任Infogrames总裁）则提议把游戏直接搬到PS3上。最后如大多数人都认同的那样：把2代出在PS2上是最明智的决定。如果没有当年吉田修平的坚持，或许我们看到的"《战神》系列"的发展就不是现在这个样子啦。




▶奎托斯的相貌好像比以前多了不少邪气，少了一些剽悍。

壁走！奎托斯的新动作

很显然，当玩家选择了一种武器就等于选择了奎托斯的战斗和运动姿态。巨大的狮头拳套 Cestus 和混沌之刃在回避敌人攻击上显然有较大区别，所有针对不同的武器，奎托斯在移动方式上也有有所不同。在《战神III》中奎托斯的招牌武器混沌之刃将再显神威。Adam Puhl 介绍道："奎托斯其中的一种新移动方式允许你把双刃甩出去刺入敌人的身体，然后将自己拉向敌人，就好像《蜘蛛侠 暗影之网》中的那样。当然使用 Cestus 就无法做到这些。"由于制作人员一直在努力使混沌之刃发挥更神奇的效力，所以在正式游戏中我们见识到混沌之刃最新的连技，据悉本作将大大加强了空中连技，2 代中的刃链摆渡动作将会保留，并且加入了类似《忍者龙剑传》、《波斯王子》这样的"壁走"要素。"肯定会有解谜部分需要你体验一回波斯王子的感觉。"Puhl 说道。"虽然我不认为有什么地方会要求你一定要使用壁走进行攻击，但经过我们的测试，发现当玩家明白他们能这么做后，他们会越来越多的使用这个技能。"



▲希望本作能将壁走动作很好地融合在战斗中。

残暴！拧下阿波罗的头颅当手电筒

在整个发表会中，制作小组向记者展示了许多"奎托斯到底还可以做些什么的"新元素，其中"最刺人"的一段演示就是奎托斯进入到一个区域并看到远处地面上的太阳神阿波罗开始的。一组敌兵朝这边冲过来试图保护太阳神，奎托斯迅速爬上一个独眼巨人肩膀上并控制它揍飞了大多数的敌兵。最终，奎托斯来到阿波罗的面前并展开了一段系列迄今为止最过分、最夸张的动画。当其中一个制作人员不停地交替连击 R1 和 L1 键时，奎托斯将慢慢地把太阳神的头颅从他的身体上拧下来，当太阳神的脖子被一点点的分开时，他的眼睛几乎都翻出来了并显示出一种痛苦而滑稽的恐惧表情。



■ 2 代中阿波罗的概念原画图。

最终奎托斯得到了太阳神的头颅，这颗头颅在奎托斯手中有了新的用途——手电筒。奎托斯用它来发现隐藏的门（当靠近门的时候，手柄会通过振动来提示玩家）或者在黑暗中照明前进。接着，制作者演示了一个系列最刺人的场景，奎托斯在黑暗中一边提着太阳神的脑袋来照明，一边进行攻击。



▲ 2 代剧情故事版，宙斯和旗下众神被前来的泰坦一族和奎托斯震惊了。



▶奎托斯手中阿波罗的头颅格外耀眼。

■可以猜想阿波罗、波塞冬、哈迪斯等都将与奎托斯进行决战。



花絮 2

SCE 旗下的 Santa Monica 制作小组一直是系列正篇的开发团队。之前有传闻说他们在制作《战神 II》期间便开始了一些 PS3 的开发工作。现在真相终于出来了，这则传闻是真的。最初这是一个人数很少的技术小组，他们在《战神 II》开发初期便开始了对 PS3 新硬件的研究，而且在研究过程中这个小组还在逐渐的扩大，这些都是为现正在开发的《战神III》做准备。"在我们正式开始《战神III》这个项目之前，我们小组只有大概 10 ~ 15 人。"《战神III》首席工程师 Vassily Filippob 向记者说道。

巨人的枷锁

预告片解析

各位玩家第一次观赏完这段长达3分钟的《战神III》预告片后，除了觉得非常带劲和振奋之外，或许无法完全理解预告片所要透露的游戏信息。其实这段预告片中几乎包含了本次发布会所披露的有关游戏的全新要素，只要你阅读完本次报道前4页内容后再来观赏这段预告片绝对会有全新的感受。

由于在这段预告片中奎托斯的整套行动过于行云流水，过场动画和战斗衔接得如此天衣无缝，所以到现在我个人都觉得这不是实际游戏画面，而是一段提前进行渲染的过场动画。而导演Stig向记者们表示过，这段预告片完全是即时演算的。

从奎托斯出现的那个镜头开始，影片就开始向我们抛出新讯息啦。


■这就是预告片中被奎托斯砸烂的巨大的锁链。


◀鸟身女妖一直都是被奎托斯蹂躏的角色，在3代中它还将被当成直升机使唤。


▼巨大的人马战士在预告片中简直不堪一击。

首先混沌之刃的攻击效果将会再次加强，空中连续技将比以往更多更威猛，奎托斯的一招一式不但充满力量而且变得比以前顺畅许多许多。紧接着奎托斯在对付人马战士时上演了新技能——壁走。干掉不堪一击的人马后紧接着就是高速跑动中加跳跃行动，并且这次可以像橄榄球运动员那样抱起敌人冲向人堆，最终利用新武器狮头拳套Cestus引爆了一群敌人。

预告片关键点由此开始啦。利用拳套，奎托斯砸烂了一根巨大的链条，这时场景开始微微晃动，当爬上独眼巨人身体完全操控它行动后，独眼巨人变成了奎托斯驾驶的坦克，这大地开始倾覆，地面变得垂直，这时候奎托斯跳离已经残废的独眼巨人抓住一只飞翔的鸟身女妖离开。哦，原来这一切都是发生在大地之母盖亚身上，刚才那根巨大的链条居然是束缚着盖亚的巨大枷锁。既然链条已经被跳蚤般大小的奎托斯砸断，大地之母盖亚又可以移动了，她又开始缓慢地朝着宙斯的所在地，奥林匹斯山山顶爬去。盖亚旁边还有好几个泰坦巨人正在拼命的向上爬行着，这一镜头一下子又把我们拉回到了2代的结局中——The End Begins。看到这一场面必将唤起无数玩家对《战神III》的无限遐想吧。

《战神III》新导演访谈摘要

Stig Asmussen


▲图为当年Stig负责《战神》1代时的访谈照片。

迄今为止，"《战神》系列"共推出三作，每一作都会诞生一个新的导演。光头导演Stig Asmussen将负责指挥演绎《战神III》新的传奇。其实Stig Asmussen一直都是"《战神》系列"骨干力量，在1代中他是首席场景设计师，在2代中他是游戏艺术指导。相信新导演将给本作注入全新的活力。以下是记者对Stig Asmussen的访谈摘要。

记者：在去年12月的那份新闻稿中，除了公布你担当导演外，在工作招聘广告中却透露了你们正在聘请在线游戏编程人员，这之间有什么联系吗？

SA：首先我要澄清一下，《战神III》是一款单机游戏。虽然我们对一些在线要素很感兴趣，同时也正在研究这方面的东西，但这意味着游戏的玩法会发生改变。合作模式也许会很棒，但我们想做的只是某种类型的游戏，所以合作模式对我们来说没有意义。不过在线内容本身就有很多形式，并不只有对战或者合作模式可以加入到游戏中，再说，我们工作室又不是只有《战神III》这一款游戏。例如我们才刚刚发售的《Flower》，而且在工作室里还有很多东西，所以……

（注解：由此可以确定《战神III》将没有在线多人模式。）

记者：《战神III》还会有例如"Challenge of the Gods"之类的模式吗？

SA：这个问题我不会回答"是"或者"不是"……我们正在探索其他不同的玩法。

记者：虽然我想你还不能谈论太多将来的打算，但是我想问你的任务只是《战神III》，还是就目前来说你是《战神》所有产品的监督？

SA：我是《战神》所有产品的监督。

记者：在今天的演示中，哪些细节是你认为对其他人来说不那么明显的，但却是你最喜欢或者欣赏的呢？

SA：这个……每个人都问了很多关于泰坦一族的问题。我想许多人都被关卡的细节以及流血场面等各种要素给迷住，游戏中确实有很多时候会有这样的演出。有一点现在或许不是太引人关注，但我觉得很重要的就是"伊卡洛斯之翼"真的很强。让我吃惊的是我们在这么短时间内就能把这它加进来，而且还起到了《战神II》中飞马的作用。

记者：这些要素部分是可选择的还是每个玩家都必定得到的呢？

SA：《战神》历来就是一款线性游戏，而且这么做有它特殊的原因：你每时每刻都能指挥游戏中发生的事情。所以现在对《战神III》我们仍然采用相同的做法。如果你在游戏中获得某些的体验，那么你的朋友也会得到相同的体验。但是在这些体验中，今天我们特别谈论过游戏的战斗系统，以及多样化的战斗方式，这样一来你的战斗将和我的完全不同，这就是我所说的"真正的进化"。

记者：如果我把《战神》1代看成是一款故事游戏，把2代当作是一


▲据悉"伊卡洛斯之翼"在3代中将带给我们更过瘾的体验。

花絮 3

系列首席人物建模师，来自宝岛台湾的 Louis Lu 大家不应该再陌生了。通过他的 Blog，我们总能了解一些关于《战神》的最新动态。现在好心人 Louis Lu 又开始爆料啦，以下是他发表在 Blog 上有关《战神 III》的文章，我们进行了一些汉化工作。

美国西部时间 2 月 10 日星期二，公司邀请了大约 70 位的媒体朋友在 Beverly Hills 的 Clarity Theatre 正式发表《战神 III》的一些消息。发表会中 Stig 除了大至说明了一些新的实际游戏内容的东西外，接着就是播放完整版的预告片，再来则是实际展示在 PS3 上执行的一个试玩版关卡，而完整版的预告片与各家媒体的文字报导也纷纷在星期五（2 月 13 号）上午出笼，相信关心《战神 III》的朋友都已经看过这个正式版的预告片啦。

顺道一提，预告片中的 Grunt（拿刀的敌人），Harpy（鸟身女妖），跟 Gaia（大地之母盖亚）是我负责制作的。Gaia 目前还未完成，等下次大家再看到她时也许会长得不太一样。

至於实际游戏试玩部分，目前公司只放出了几张截图，所以大家还无缘看到实际的动态画面。公司在星期三时也对开发小组成员展示了一次在发表会中演示的东西，这也是大部分的开发小组成员第一次看到自己做的东西被兜在一块后的状况。一样，Stig 先展示了预告片，再进行试玩，看完后我只能说……跟预告片比起来，试玩部分真的猛太多了！（PS：我激动得有点不敢相信。）

虽然到目前为止玩家的反应都还不错，但我自己觉得在画面的部分真的还比不上《杀戮地带 2》或《未知海域 2》，也不知道程序员那边还愿不愿意再改进。总之，虽然是件大事，也有许多自己做的东西被展出，但心中总觉得融不进那种欢愉的气氛中……也许我真的累了……（PS：我能理解，真的是累狠了……）

这就是当天导演 Stig 同制作小组成员分享现阶段《战神 III》成果的照片。





◀ 制作小组成员们用手柄"品尝"着《战神 III》试玩关卡。



▶ 这位戴眼镜的同志就是 Blog 的主人，《战神》首席建模师 Louis Lu。

通过谷歌或者百度搜索"Louis Lu Blog"就能找到 Louis Lu 的博客 LN3D，上面还有许多制作小组成员的博客链接呢，赶紧把这个 blog 收藏起来吧。

款动作游戏，那你认为用什么来概括《战神 III》更合适？

SA：在我看来，《战神》1 代像是一部史诗电影，《战神 II》则像是一部好莱坞大片，我觉得《战神 III》会处于它们之间。《战神》1 代的节奏感非常好，错落有致，让你有回味的机会。而《战神 II》可以说是高潮一浪接一浪。我想我们会把在前两作中对节奏、情绪、气氛以及每个细节表现最好的地方拿出来，并把他们做成玩家喜欢的内容。

记者：对整个系列来说，你觉得到目前为止最强和最薄弱的地方是什么？

SA：《战神》到现在最强的地方，大体来说就是奎托斯。无论他是好是坏，他是一个能让人们提起或是人们想要提起的角色。至于最薄弱的地方，我想说的是曾经有这种情况，当时离发售日已经很近了，但我们还想把一些谜题加到游戏中去，我……我其实制作了《战神》1 代中的地狱关卡……（言下之意就是 SA 本人对地狱关卡也非常不满意。）

记者：你要如何能让从未接触过"《战神》系列"的玩家赶上这集的故事呢？

SA：对本作的要求之一就是要"延续这个系列的故事"。近来有些游戏，如果你没玩过故事的某个章节的话，就会让你感到很迷惑。我不希望这样的事情发生在《战神 III》上。

记者：我没看到敌人身上飘出红魂，是因为现在还太早所以没有演示这部分吗？

SA：是的，现在还太早，希望将来这些要素都能回归。

记者：你提到本作将是"史诗的终结"。那就是说 3 代是最后一作了？

SA：我不知道将来的"《战神》系列"如何发展，我们现在只把精力集中在《战神 III》上。

记者：玩家不喜欢长时间的读盘或是剧情对话，你们对此有什么对策？

SA：在"《战神》系列"中的绝大部分时间我们从没让玩家看过很长的过场动画。别指望《战神 III》会改变这点。就目前的读盘来看这是我们引以为傲的成就。我们制作的是一款流畅的游戏，不会有读盘时间。

记者：当你在泰坦身上时，泰坦的移动会影响游戏的操作吗？

SA：也许吧。（笑）

记者：有考虑过游戏分级的因素吗？

SA：有些人觉得游戏是小孩子的玩具而不再接触游戏。世界上有很多成人游戏以及很多成人玩家。我们觉得这和电影是一样的。我做为两个孩子的父亲，我不是在为他们制作游戏，而是在为像你一样的成人玩家做游戏。我们做的一切都是为了塑造奎托斯这个角色。而不是单纯为了血腥的场面而去制作血腥的游戏。



▲ 3 代中 BOSS 战的数量将大于 1 代而少于 2 代。（图为 1 代铁牛 BOSS）

记者：由于游戏场景的规模，太多的大范围谜题会使玩家迷失在游戏中。你们要如何保持玩家的注意力集中在游戏上？

SA：我从没看到谁制作过如此大范围的谜题，所以我没法回答你这个问题。我们不打算让玩家在游戏中从一个地方取得线索然后再去另外一个地方取得线索。我们想把游戏做得流畅，而且不需要给你什么提示。我们还做了大量的尝试，比如制作这些庞大的泰坦就很麻烦。开始的时候我们就意识到我们正在做一些以前从没做过的事情。就算当你在这些泰坦身上时，也不会改变你对奎托斯的控制。

文 九兵卫 美编 心の永恒

“《沙加》系列”第二作、GB经典之作彻底重制！

新的一年，Square Enix并没有放慢重制与复刻的脚步，打头炮的第一弹便是将19年前诞生于GB平台的《沙加2 秘宝传说》在NDS上进行重制，担当开发工作的仍然是河津秋敏和田中弘道。虽然同样是掌机平台，但游戏的面貌却已经今非昔比，能够重温当年的经典对于新老玩家而言都是一件幸事，下面就来看看游戏的具体情报吧。

新闻资讯 前线狙击

沙加2 秘宝传说	Square Enix	角色扮演
NDS SaGa2 秘宝传说		日版
发售日未定	1人	售价未定
无对应周边		



沙加2 秘宝传说 (暂定)

游戏介绍



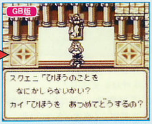
▲隐藏的秘宝所拥的有强大力量让主角也觉得不可思议。

《沙加2 秘宝传说》原作于1990年12月14日在GB平台上发售，虽然已经过去了19年的时间，但很多玩家依然记得这样一款颇具特色的角色扮演游戏。

在本作的故事中，主角的父亲为了保护秘宝而踏上旅途，结果却受到不明势力的陷害而行踪不明。为了搞清事情的真相，也为了找回自己的父亲，主角的冒险之路就此展开。

从GB版到NDS版，不但画面变成了全彩色，游戏中的冒险舞台也得到了3D化，所以即使是曾经体验过原作的老玩家，玩到本作也会有焕然一新的感觉。





◀▲同样的剧情对话在对比之下能看得出游戏画面的巨大进化。

充满未知的世界

父亲所保护的秘宝拥有着非常强大的力量，因此很多敌人也盯上了这些秘宝，这其中还包括一些图谋不轨的神灵。在寻找父亲的旅途中，主角将依靠自己的力量与这些敌对势力展开战斗，一切充满了未知。





▲分析所获取的情报可以确定下一步的行动计划。

◀主角眼前这个奇怪的家伙难道和秘宝的传说有关？

丰富的武器装备

在游戏中玩家除了可以装备剑、杖这些普通武器之外，还能够使用枪、电锯等特殊武器。这些武器性能差别很大，发动攻击时也会出现各种特写镜头，大大增加了战斗的丰富以及华丽程度。





▲大剑可以轻松地发动范围攻击，在突出重围时非常实用。

▶电锯不但演出效果很华丽，威力也不俗。

©SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.

独特的成长系统





不同种族的个性化成长系统是本作的一大特色，玩家要根据各个种族的成长方法来有提升自己的能力。例如，人类是通过不断的战斗来变得更强，而怪物则要依靠吞食自己的同类才能获得成长。这样的设定也是其他同类游戏中所没有的。

▲通过战斗来习得技能是最基本的成长方式。

▶提升熟练度也能让我们在战斗中更加得心应手。

NDS版新增要素

除了画面上的提升，NDS 的重制版也在其他地方增加了一些新要素。在战斗以及成长系统方面，游戏也进行了不小的强化，原作中颇受好评的经典要素经过重制后将变得更加耐玩。



全新的“连携系统”！



▲战斗中增加了发动技能时的特写镜头。

◀将物理和魔法攻击进行组合，我们就可以发动连携给敌人带来巨大的伤害。

广阔的游戏场景

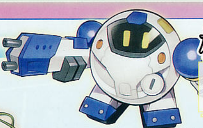
由于采用了 3D 的方式对游戏中的世界进行重制，本作场景也变得更为广阔了。而在冒险的地图中的所有敌人都是可见的，与其接触之后才会发生战斗，因此玩家的战术安排也将变得更为灵活。







四大种族



机械

由于机械无法通过战斗获得很快的成长，想要让它们变得更强必须给其装备相应的道具，所以装备品的选择对于机械而言是最为重要的。

人类



人类的能力相对来说比较均衡，也可以使用所有种类的武器。不管是男性还是女性，人类通过战斗都能迅速地获得成长，是非常易于上手的一个种族。

怪物



使魔

使魔属于怪物的一种，虽然 HP 不高但是魔力很强。在战斗中使魔不仅可以用爪子进行普通攻击，还可以发动让对方陷入睡眠状态的魔法。



迷你龙

迷你龙也属于一种怪物，能同时使用威力不俗的物理以及火焰魔法攻击，魔力强但行动速度慢是它的特征。将其他的怪物吃掉，迷你龙就会变身为其他形态。

超能力者



和人类不同的是，超能力者使用的是“冷气”、“火焰”等特殊能力来进行战斗，类似于通常我们所说的魔法师。这一种族获得成长的途径是战斗中的能力进化。

Persona

“《女神异闻录》系列”原点、13年前的经典复活！

文 九兵卫 美编 木仙

女神异闻录 PERSONA	Atlus	角色扮演
PSP 女神异闻录 PERSONA		日版
预定2009年4月29日发售	1人	4800日元
无对应周边		

《女神异闻录 恶魔幸存者》顺利发售后Atlus一点没闲，马不停蹄地又公布了系列初代移植PSP平台的计划。在PSP版中，金子一马仍然将负责游戏的人物以及恶魔设定，而目黑将司不仅担任音乐的重制工作，还将首次以制作人的身分参与游戏的开发。对于FANS来讲，这无疑大大增加了对游戏的期待度。当年未能体验原作的玩家，现在也将有机会重温这一经典了。

游戏光环 Gamehalo 影·像·收·录

Story 故事

某天，玩家所扮演的一名普通高中生和同年级的好友在圣艾尔米恩学园举行了名为“Persona大人”的神秘仪式。可不曾想到的是，可怕的异变也随之产生，先是街道中发生极不自然的落雷现象，紧接着一些具有攻击性的恶魔也接踵而至地出现。与此同时，主角们身上的召唤仲魔的能力也觉醒了，一场为了找寻真相的战斗拉开了序幕……

虽说移植后游戏的主体剧情不会改变，但制作小组还是颇具诚意地增加了不少全新的支线剧情，很多过场动画也由在业界小有名气的“风神动画”负责重新制作。这些都是值得FANS期待的。



▶新加入的过场动画让游戏的临场感大增。

System 系统

为了让游戏更加适合掌机平台，移植后的本作在很多系统细节方面都进行了人性化的改进。增加存盘点、调整遇敌率、增加难易度选择等设定让游戏变得更容易上手，就算是初次接触系列作品的玩家，也同样能够轻松地体验到本作的独特乐趣。



◀游戏的记录点过少是当年让很多玩家头疼的地方，PSP版中这样的情况将一去不复返。

Battle 战斗

在迷宫中遭遇敌人，我们就会进入回合制的战斗部分。除了直接攻击以及远程的枪攻击以外，玩家还可以召唤仲魔参与战斗。当然，和系列其他作品相似，属性相克是战斗中最需要注意的一点。



▲游戏中我方以5人制小队应战，因此战斗是很讲究相互间的配合。



◀对于敌人的弱点有针对性地进行攻击，这样才能给它们造成足够大的伤害

©ATLUS CO.,1996,2009

Character 角色

园村麻希



▼麻希对同伴非常关心，总是把别人的事情放在第一位来考虑。

主角的同班同学。自小体弱多病的麻希很长一段时间都是在医院里度过的，重新回到校园中也是最近的事情。性格善良的她私下里其实也一直爱慕着某个男生……

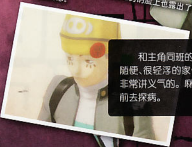
主角

圣艾尔米恩学园高中部？年级4班的学生。异变发生后他果断地站了出来，并在其他同学的帮助下逾越了种种难关。玩家的选择将决定主角的最终命运。



▼主角在关键时刻的冷静判断将对同伴的安全起到关键性影响。

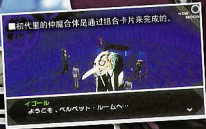
稻场正男



▼面对这场突发事件，稻场正男的脸上也露出了少有的忧虑。

和主角同班的死党，虽然看上去是一个很随便、很轻浮的家伙，但对于自己朋友他还是非常讲义气的。麻希住院的时候，他也曾多次前去探病。

Persona 仲魔



■初代里的仲魔合体是通过组合卡片来完成的。

由金子一马负责设定的造型各异的恶魔一直是系列最吸引玩家的看点，本作在这一方面同样不会让玩家失望。不但PS版原有的恶魔全部得到保留，玩家还可以通过合体来得到新的仲魔。在初代中，不同的仲魔和各个角色之间是存在相适性的，相信在PSP版中这一点也会得到体现。



■各个角色在获得召唤仲魔的能力时都会触发相应的剧情。

青面金刚

主角能力觉醒时出现的初期仲魔。青面金刚是佛教中的尊像，本是操控疾病流行的恶鬼，后来改心向善帮助人类去除病魔而成为了神。跟随在他身边的三只猿猴分别代表看破尘世的不见、不闻、不言。

毗湿奴

与主角适应性最好的最强仲魔。"维护宇宙之神"毗湿奴和"创造宇宙之神"梵天以及"终结宇宙之神"湿婆一起被并称为印度教中的三大主神，他的特殊能力是可以化身为其他的神灵来普度众生。

Scenario 分支与隐藏剧情

众多的分支剧情也是"《女神异闻录》系列"的一贯特色。随着流程的不断推进，玩家选择的分支不同，游戏中所遇到的角色与事件也会出现差别。不仅如此，一些特殊的隐藏剧情还会要求我们满足一定的条件才会出现，与此相对应的，隐藏剧情下的游戏难度也会比平时高出不少。



▶不同分支中玩家所遇到同伴是不一样的。



▲想要触发隐藏剧情就必须多和游戏中的角色打听相关情报。



根据 Rockstar 发布的数据，《横行霸道 自由城故事》的销量高达 800 万套，成为一个很可能永远都不会被打破的 PSP 游戏销量纪录。然而由于续作《罪都故事》销量几乎下跌了一半，而且 PSP 游戏在欧美的销量每况愈下，Rockstar 决定将新作转移到 NDS 上。与之前 PSP 的两作一样，《唐人街战争》同样由 Rockstar 里兹工作室开发，但它的画面与游戏方式却更接近于之前的 GBA 版。本作会与《GTA Advance》一样成为一场灾难，还是会借助 NDS 的操作特性成为该系列在掌机上的一次突破？Rockstar 创始人 Dan Houser 说：“我们希望它成为经典街机式游戏的《GTA》版。”

文 清国倾城 编 星夜 美编 NINA

NDS	横行霸道 唐人街战争	Rockstar	动作
	Grand Theft Auto：Chinatown Wars		美版
	2009年3月17日发售	1人	39.99美元
	对应周边未定		对应玩家年龄：17岁以上



唐人街黑帮血拼

与《GTAIV》一样，本作故事发生在自由城，围绕亚洲黑帮团伙与敌对帮会之间的地盘争夺战。玩家扮演的是一个帮会老大的儿子李黄（Huang Lee），他的父亲在黑帮火拼中丧生。游戏一开始，李黄回到自由城的家中与叔叔李武（Wu Lee）见面，将传家宝“玉剑”交给他。但刚刚抵达机场，李黄就遭到袭击……

由于容量和机能限制，Rockstar 无法像家用机或 PSP 版那样使用即时演算的剧情演出画面讲述故事，因此本作采用了穿插动态漫画的方式，这与其整体画面风格也比较贴切，而人物的对话也只能通过文字呈现。这让本作在剧情部分有点像日式的文字冒险游戏。



▲本作在剧情方面以漫画的形式穿插，不过从亚洲人的审美角度来看，主角李黄的形象实在有点雷。

毫不妥协的暴力内容

Houser 表示，之前 PSP 的《GTA》在设计概念上延续了家用机版，而《唐人街战争》是真正为掌机打造的游戏，任务流程较短，每个任务的长度最多只有 10 分钟，但整个游戏的内容依然丰富。李黄所住的公寓就是本作的“基地”，在那里可以管理联系人列表，接受任务，所有已完成的任务都可以重玩，只要在公寓中的白板上选择即可。

Rockstar 没有因为 NDS 有很多低龄玩家就把游戏改为 T 级，而是仍然延续了《GTA》标志性的暴力内容，仍然是不折不扣的 M 级游戏。在游戏中，你经常会看到血流成河的画面。Houser 说：“任天堂不希望我们开发一款给小孩子玩的《GTA》，我们也没兴趣制作没有偷车和枪击的《GTA》。”



▲没有喋血街头的画面就不能叫《GTA》。

©2009 Rockstar Games. All rights reserved.



换一个角度看自由城

由于机能的限制，《唐人街战争》无法像PSP版《自由城故事》那样采用全3D画面，而是使用了斜45度的俯视视点，采用了一定的卡通渲染效果，给人以系列标志性设定图的视觉感受。但本作带给玩家的虚拟世界绝不含糊，在这座城市里不仅有昼夜循环，而且市民们都有自己的生活，他们会走出自己的房子，进入汽车或者在街上闲逛，偶尔碰上熟人就停住脚步闲聊几句，或者在快餐车旁买点小吃，甚至因为某些小事与其他人大打出手。路上跑着各式各样的汽车，偶尔还会有几辆救护车呼啸而过。当然，你所看到的任何车辆都可以偷窃或抢劫。本作中的各种物体也都有其物理属性，你可以将栅栏、路灯和书报亭撞烂。本作采用了即时光影和动态天气效果，下雨时，行人甚至会撑伞挡雨。镜头会动态旋转或缩放，将最佳视角呈现给玩家。

对于本作采用的视角处理方式，Houser说："很多年前我们就已经研究过这种视点，就在《GTA2》完成之后。虽然我们一直没能将其应用到实际游戏中，但我们一直将其雪藏，希望有一天能拿出来用。NDS就是一部最合适的主机。"由于NDS屏幕较小，如果采用真实比例，很可能连画面中的人都看不见，因此在本作中人物与场景的大小比例经过调整，人物走出汽车时，其大小与汽车几乎相等。Houser表示，将人物比例放大的另外一个原因是让玩家能够清楚看到一些有趣的动作细节。事实上，除了人物比例和动作细节外，本作在枪战、爆炸等方面都有意进行了夸张化，连子弹的弹道都能清楚地看到，使其在战斗时犹如街机游戏般火爆。



▼虽然本作的游戏场景相当庞大，不过一旦进入游戏就不会再出现读盘画面。



▼夜晚时车灯的动态光源效果。

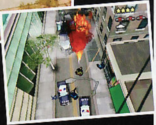


▼画面中可以清楚看到子弹的弹道。

GTA式街机游戏



▼游戏中也会有大杀伤力的武器。



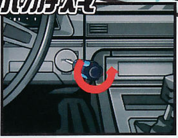
▲直升机撞到大楼上引起爆炸。本作中充满这种火爆场面。

当然，玩家最关心的还是本作的操作系统。"《GTA》系列"已经在不断的进化中将类比摇杆的操作方式发展到相当完美的程度，但NDS由于没有类比摇杆，因此只能引入一定的操作辅助系统。为了让本作的汽车驾驶操作更为直观灵活，Rockstar里兹工作室设计的这套驾驶辅助系统能够帮助玩家保持前进的方向，避免高速驾驶时产生碰撞，尤其是在拐角处高速转弯时。当然这种能够自动将玩家"吸在路线上"的辅助系统只能给予轻微的辅助，如果玩家动作幅度太大，还是免不了人仰车翻。十字键为控制方向，X键为走出汽车，B键为加速，Y键为倒车，R键为刹车。在步行时，A键为开枪，点击屏幕可以打开一个子菜单选择武器。

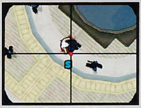
在开车时，你可以借助迷你地图，它会计算前往目的地的最快路线。你也可以打开箭头提示，在汽车上方出现一个大箭头指引玩家前进的方向。如果偏离路线太远或者走错路，可以按键回到正确位置。在汽车上当然也会有多种多样的电台可选。

无缝接合的迷你游戏

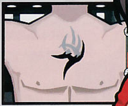
虽然是Rockstar的第一款NDS游戏，本作已经非常纯熟地利用了NDS的性能特点，而且其中也免不了融入大量使用触摸屏功能的迷你游戏。Houser透露，在游戏开发初期，他们对于是否要加入迷你游戏非常矛盾，因为《GTA》一向是以"无缝接合"为特点，射击、驾驶等在普通游戏中被明显分隔开的游戏内容都是完美衔接在一起，而如果硬生生插入触摸屏游戏，很可能会破坏了游戏的节奏和整体感。但Houser表示他对里兹工作室最后的工作成果非常满意。本作的迷你游戏总是出现在恰到好处的地方，例如在加油站里，你可以用触控笔将油嘴对准瓶口，灌入汽油后再往瓶口里填充一些碎布，这样就可以制作出自己的燃烧瓶。偷车时将点火系统打火启动也可以用触控笔完成。当你的汽车掉到水里时，还要不断敲击车窗玻璃将窗户打破，才能从车中逃出。



▲将汽车点火启动也是通过迷你游戏的方式进行。



▲用触控屏狙击敌人是最合适不过的了。



▲按照屏幕中的图案制作纹身。



"它就像另一个环境中的《GTA》，我们绝不容许缩水！"

——Rockstar联合创始人Dan Houser

和同伴一起守护那片永恒的星空吧！



当世界树上结出女神的果实，
通往神之国的道路就会被打开，
那便是我们天使的梦。
人类感谢之情的结晶
——星之气，
世界树便是以此作为生命的养分。
当静寂被打破，
地面上的希望开始消逝，
我们新的冒险就由此展开了……

文 九兵卫 美编 木仙

游戏本还有一个月就即将发售，Square Enix 却出人意料地宣布本作将延期 4 个月，这对所有翘首以盼的玩家而言无疑都是个噩耗。但是话说回来，4 年多的时间（前作为 2004 年底发售）我们都等了，再多等 4 个月也并无大碍。除了修正所出现的问题，相信制作小组也会利用这段时间在宣传方面多花一点精力。我们先来看看本次的情报吧！

DRAGON QUEST IX
ドラゴンクエストIX 星空の守り人

勇者斗恶龙IX	Square Enix	角色扮演
NDS ドラゴンクエスト IX 星空の守り人		日版
预定 2009 年 7 月 11 日发售	1 ～ 4 人	5980 日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

新的职业 旅行艺人



旅行艺人是本次公布的新职业，他们的特点是在战斗中可以施展各种各样的艺能，比如让敌人发笑或者像变戏法一样喷出火焰。旅行艺人的各方面能力比较均衡，服装也相对华丽，大家是不是也想来尝试一下这种新职业呢？





▲旅行艺人的装备都很奇特，在冒险时应该很容易吸引同伴的目光。

▲不仅具有搞笑的本领，旅行艺人的行动速度也很快，整体能力介于盗贼与魔法师之间。

新增敌人



蒙蒙

长着蝙蝠翅膀的蒙蒙属于鸟系的怪物。别看它浑身毛茸茸的样子非常可爱，但如果一不小心惹它发怒，它就会露出锋利的獠牙向我们袭击过来。



▲张开血盆大口的蒙蒙看上去非常恐怖。

▼兹齐尼亚在森林中出现得比较多，使用火属性魔法能对它们带来不小的伤害。





兹齐尼亚

长得像黄瓜一样的兹齐尼亚其实是属于南瓜类植物的怪物。虽然本身没有什么强大的能力，但是其手中持有的尖锐长矛让它的实力也不容小瞧。

©SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.

多人游戏模式



▲拉维埃尔是多人游戏模式最重要的NPC角色。



▶趁着出发前的休息时间我们还可以与同伴进行简单的交流。

准备工作

想要进入本作的多人游戏模式中冒险，我们首先要做的就是来到露伊达酒馆和坐在柜台之上拉维埃尔进行对话，她会帮助我们搜寻周围的同伴。玩家将作为冒险的发起者来迎接其他同伴。当所有人都聚集到酒馆中并整装完毕后，我们再去找拉维埃尔对话就可以共同进入异世界进行冒险了。



▶为了表达高兴的心情，让我们一起来跳跃一下吧！

合力战斗

在游戏中的世界地图或者迷宫内，敌人都是可见的，而玩家本身和共同参与冒险的同伴也是可见的。遇到敌人后，玩家和附近的同伴就会一起进入到战斗界面，此时仍然采用传统的回合制战斗方式。如果进行战斗时同伴离我们比较远而无法加入，我们也可以主动呼唤同伴，此时不管同伴身处多远的地方都能瞬间加入到战斗中来，这是冒险的发起者所独有的特权。

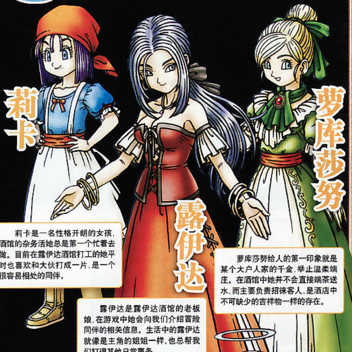


▲冒险的过程中也要注意保持队形，不熟悉路的玩家千万不要走丢了哦！



◀受到同伴的呼唤后，玩家可以选择是否要前去帮助。

酒馆里的女招待们



莉卡

莉卡是一名性格开朗的女孩，酒馆的杂务活她总是第一个忙着去做。目前在露伊达酒馆打工的她平时也喜欢和大伙打成一片，是一个很容易相处的同伴。

露伊达

露伊达是露伊达酒馆的老板娘，在游戏中她会向我们介绍冒险同伴的相关信息。生活中的露伊达就像是主角的姐姐一样，也总帮我们打理其他日常事务。

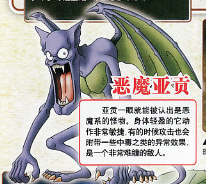
萝库莎努

萝库莎努给人的第一印象就是某个大户人家的千金，举止温柔端庄。在酒馆中她并不会直接端茶送水，而主要负责招徕客人，是酒店中不可缺少的吉祥物一样的存在。



拉维埃尔

拉维埃尔长着天使的翅膀并头顶光环，关于她的身分无人知晓。在露伊达酒馆中，她可以为我们打开通往异世界之门，也可以说是进如多人游戏模式的"窗口"。



恶魔亚贡

亚贡一眼就能被认出是恶魔系的怪物。身体轻盈的它动作非常敏捷，有的时候攻击也会附带一些中毒之类的异常效果，是一个非常难缠的敌人。



▲恶魔亚贡可以发动连续攻击，这在战斗的时候一定要小心。



▲玩家如果跟着树叶浣熊一起跳舞就随时有可能被偷袭。



树叶浣熊

手上拿着一片巨大的树叶是这种怪物得名的原因，除了可以用树叶扇起夹杂着灰尘的狂风让玩家看不清以外，它还会跳起一些怪异的舞步，是一个很容易让玩家迷惑的敌人。



老虎骑士

老虎骑士的上半身是老虎而下半身是马，所以兼具速度和力量方面的优势。另外需要小心的是，它还会利用手中的戟来咏唱一些攻击性咒文。



■老虎骑士会咏唱让我方防御力下降的咒文。

关于延期

2月12日，在毫无征兆的情况下，Square Enix突然宣布将游戏的发售日从原来的3月28日推迟至7月11日。对于这次的延期，Square Enix给出的官方解释是在临近发售前发现本作的联机模式下存在着重大BUG，而在解决这一BUG的过程中游戏的其他部分也出现了一些新问题，为了解决这些问题，制作小组无奈只能选择延期发售。

从长达4个月的延期决定我们可以推断出，游戏的BUG可能非常严重，这对于厂商和玩家来说都是个坏消息。现在我们能做的就只是希望在这段时间内，制作小组能彻底将游戏加以完善并确保最终完成品的原有素质。到底延期还将带来哪些其他方面的影响，我们也将继续关注。

新作短波 FIRST LOOK

栏目主持 晴天&星夜

未发售游戏的最新资讯大杂烩



愉快的春节假期之后迎接各位玩家的又将是一个“春季游戏发售的高峰期”，除了利用空闲的时间赶快抓紧时间体验经典大作所带来的震撼外，本期短波中也同样为大家准备了几款即将与玩家见面的新作情报，其中《无双大蛇 Z》登陆 PS3 平台一定让“无双饭”们找到了新的目标，而《超级机器人大战 Z 特别盘》的推出也成为了 PS2 玩家不能错过的一道大餐。



通过 Xbox LIVE 与 PSN 提供下载正日益成为一种重要的游戏发行方式，尤其是在经济危机中零售环境日益恶劣的情况下，越来越多的大牌游戏选择了网络发行的方式。《战地 1943》这种超大牌的作品都改为以下载的渠道推出，“下载游戏通常为复刻或小品级游戏”的陈旧观念看来已经不合时宜了。

超级机器人大战Z 特别盘

［文：纱迦］

PS2 策略角色扮演 ■スーパーロボット大战 Z スペシャルディスク ■日版 ■NBGI ■预定 2009 年 3 月 5 日发售

Z的魅力远远没有结束！

距离大受好评的《机战 Z》发售后半年，玩家又将在 PS2 上迎来系列最新作。《超级机器人大战 Z 特别盘》的地位和《超级机器人大战 OG 外传》比较接近，不用说自然是 FANS 们不容错过的。

主要模式

游戏同样收录了可以进行游戏的模式，这个模式分为两种，一种是基本的故事模式，会有全新的关卡。如果玩家之前曾在《Z》中通过关，根据男／女／男女主人公的通关情况会有三种奖励。另一种是全新的挑战关卡。挑战关卡是一个个独立的关卡，不过难度较高，此外还有 NORMAL、HARD、EX-HARD 这 3 个难度可以选择。挑战关卡也会从侧面对游戏剧情进一步补完。



◀挑战关卡的难度会相当高。

欣赏模式

《超级机器人大战 OG 外传》加入战斗欣赏模式广受好评，这回的《超级机器人大战 Z 特别盘》依然搭载了此模式。在此模式中，玩家可以自由设定攻方和守方，然后招式、地形、音乐、战况均可以自由选择，对于热衷于华丽的战斗动画的人来再合适不过了。很多非常罕见的战斗台词也可以用这个方法轻松听到。



▲可以任意调节战况。



▶观看不同地形的战斗是一大乐趣所在。

图鉴



▲ BOSS 的设定资料可是以前没有公开过的。

本作的图鉴和《Z》一样，不过已确认会加入部分新机体。此外在新增的特别剧场中，玩家可以看到游戏中登场的人物和机体的设定资料，就连中断退出时的台词集也可以自由看到。

王国之心 358/2天



［文：晴天］

NDS 动作角色扮演 ■キングダム ハーツ 358/2Days ■日版 ■Square Enix ■预定 2009 年春季发售

游戏核心系统初次曝光

在以往公布了众多游戏故事背景以及主要人物相关的情报后，官方终于在最近放出了本作的大量新信息，其中不但有吸引眼球的最新概念插画，影响角色成长的全新系统也终于能让我们对游戏的战斗，以及实际游戏时的乐趣有一个大致的了解，还等什么，赶快往下看吧！

自由组合的能力盘

在最新公开的系统情报中我们可以很清楚的看到，人物的能力界面会使用一个特殊的矩阵来进行表示（简称为能力盘），而在其中等分的 20 个小方格中根据需要嵌入特定的“能力块”就能赋予人物各种战斗技能和魔法，所以在有限的格子内组合“能力块”就显得非常考究。另外游戏中的武器也支持类似“能力盘”的自由组合，使用特定的部件就能改变武器的形态和能力。





▲将“ハイジャンプ”的技能块放置在能力盘上角色就能实现“高跳”，从而到达一些正常情况下无法到达的地点。

组合的极意

在看完以上的讲解后，如果大家认为本作只是将能力块进行简单的堆砌那就大错特错了。因为根据游戏的设定，在摆放“能力块”时如果玩家能够将它们连接成某些特定的形状，就会得到特殊的效果加成，为玩家在组合人物能力时提供了更多的选择，战斗的技巧和方法也随之改变。



▲将 3 个“ファイア”排列成 L 型可以提升火焰魔法的等级，对敌人造成的伤害也会大幅增加。

XIII机关的华丽武器

由于本作核心的内容是跟随“XIII机关”一起冒险，所以在“联机模式”中两名玩家都可以使用这些曾经的敌人展开华丽的攻击，当然最特别的莫过于他们各自使用的专用武器了。



◀西格巴尔（シグバール）所使用的武器可以在放出冲击波的同时利用后坐力向攻击的相反方向移动，熟练运用后绝对是回避敌人攻击的好方法。



▶德米克斯（デミックス）会使用电吉他所发出的音波来攻击敌人，不但攻击范围大，不同颜色的音波也会对敌人产生各种负面效果。

PSP｜FATE/无限代码｜2009 年 6 月发售 由于在 PS2 上推出的移植版格斗游戏获得了玩家的认可，所以近日 Capcom 公开了其 PSP 版的移植计划。PSP 版除了保留 PS2 版的全部内容外，还增加了支持联机对战的功能，对于还为找不到对手而烦恼的玩家可谓一大福音。

无双大蛇Z

PS3 动作 ■无双 ORICH Z ■日版 ■Koei ■预定 2009 年 3 月 12 日发售

史上最大规模的《无双》降临

［文：纱迦］

光荣称得上是闷声发大财的典型，这款《无双大蛇 Z》称得上是活用现有资源的最佳范例。游戏以之前已推出过 3 个版本的《无双大蛇 魔王再临》为基础，加入了一些新的要素，俨然变成一款完全新作。OK，3 月 12 日，史上可选人数最多和同屏人数最多的《无双》即将降临！



▲弁庆的武器相当奇怪，看起来似乎不太好用。



弁庆

日本历史上有名的英雄好汉，是源义经的家臣，武勇过人。最后为保护义经而战死，是深受日本人民喜爱的英雄。

新服装

本作为所有的角色都追加了新服装，而三国武将相对来说惨一点，因为他们的新服装基本上都是直接照搬《真 · 三国无双 5》的。不过还有数量众多的战国武将以及神话武将，究竟他们的服装会是什么样子呢？想必这将是 PS3 玩家的一大动力。

新角色

《无双大蛇 魔王再临》创下了系列可选角色数量之最，而本作再接再厉。首先是百百目鬼和牛鬼这两名原本只能在对战模式中使用的敌方角色，此番正式成为可选择角色。其次是又增加了两名全新角色，其中一名是大家熟悉的武藏坊弁庆，因为源义经已经加入，作为家臣的弁庆加入也在情理之中。另一名角色目前尚未公开，不过官方有一个剪影图，看得出来是个女性，并有文字提示："赠予悟空紧箍咒之人"，看来不是女性版唐僧就是观音了。



◀百百目鬼和牛鬼大幅追加了语音。

新关卡

目前已知的新关卡有：关原攻防战、五行山脱出战、赤壁合战，均是演剧模式的关卡。值得注意的是，本作的演剧模式有了变化，只要打过一次之后就可以用任意角色进行挑战，这个设定总算满足了 FANS 的心愿。





▲有了义经、弁庆、清盛，就可以在《无双》里上演源平合战了。

勇者30 30 秒内燃烧你的小宇宙！



PSP 角色扮演 ■勇者 30 ■日版 ■MMV ■预定 2009 年 5 月发售

这是一款比《勇者别嚣张》更为另类的游戏。它集结了多种游戏类型于一身，画面则采用了较为复古的点阵显示方式，而玩家的游戏时间只有 30 秒。到底这款名为《勇者 30》的游戏具体是怎么个玩法，就让我们来看一下吧！

勇者模式

勇者模式是以 30 秒内击倒魔王为目标的角色扮演游戏。玩家在该模式下可以通过打倒怪物来提升自己的等级，获得一定的金钱后，我们甚至还可以购买道具以及装备来强化自己。在某些特定的关卡中，游戏还提供给我们诸如马、飞龙之类的代步工具。



▲为了拯救国王而讨伐魔王的勇者。





骑士模式



相比于主动出击，骑士模式则是要求玩家在 30 秒内保护好咏唱魔法的贤者。面对一波又一波蜂拥而至的怪物，我们必须像动作游戏一样迅速地将它们解决，有时还会利用到一些机关。只要玩家坚持满 30 秒，游戏便算是胜利。

魔王模式

换位思考一下，当我们成为魔王之后又需要做些什么呢？答案是，本作中的魔王模式是一个即时战略游戏，它需要玩家在 30 秒的时间内不断地召唤各种各样的怪物，通过对它们下达相应的指令来将所有的敌人消灭。



◀给怪物们下达作战指令。玩家通过对应的按键来



公主模式



▶簇拥在公主身边的士兵数量就相当于ＨＰ。



在公主模式下，玩家需要操作以弓箭为武器的公主完成一个简单的射击游戏，限制时间同样是 30 秒。和一般的射击游戏不同，这里公主是乘坐在由众多士兵簇拥着的马车之上，发射的弓箭也是呈扇形的，而且还可以面向四面八方进行射击。

［文：九兵卫］

NDS/Wii | 马里奥与索尼克 温哥华奥运会 | 2009 年内发售

本作是以 2010 年于加拿大温哥华举行的冬季奥运会为题材的官方授权游戏，玩家可以在游戏中操纵任天堂和索尼克中的众多明星来进行各种冬季奥运会的比赛项目，其中部分项目还对应 Wii 平衡板的独特体感操作。

蓝龙 异界的巨兽

NDS ■ブルードラゴン 异界の巨兽 ■日版
动作角色扮演 ■NBGI ■预定 2009 年内发售



优秀制作团队打造蓝龙新作

当初《蓝龙》在 X360 上推出时相信没有人会想到系列的衍生作品会在 NDS 上推出，而经历过之前《蓝龙 PLUS》对游戏系统的全新尝试后，制作团队这次又将新作的游戏类型改为了时下非常流行的动作角色扮演，并请来了“《传说》系列”的制作人马场英雄坐镇，希望搭配独有的“影兽系统”来创造出更多有趣的玩法。

游戏的基本系统

虽然这次的战斗更强调动作性，不过我们熟悉的“影兽”仍然肩负着“学习技能”的重任。游戏中玩家包括同伴在内都可以随时更换影兽（共有 6 种影兽）来进行战斗，随着装备同一影兽在战斗中累积经验值，等级提升的同时也会逐渐领悟新的技能和魔法，从而使战斗的方式和战术的运用产生相应的变化。

最初的影兽


神龙

◀注重攻击力的影兽，HP 和物理防御力的成长优秀，在战斗中可以对敌人进行有效地牵制。

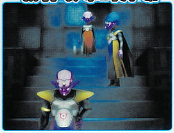

凤凰

▲善于使用魔法攻击的影兽，对于物理防御力高的敌人可以起到出其不意的攻击效果。

▶能使用回复魔法的影兽，也是在战斗中保持我方战力所不可或缺的帮手。


牛头

吸引眼球的开场



虽然在众多玩家眼中 NDS 的画面还有待进一步提高，不过采用了最新的图象压缩技术过后，目前很多日式厂商都在游戏的片头上下了不少功夫，本作自然也不例外。在已经公开的片头 CG 中，我们可以看到系列作品中的众多角色都齐聚一堂，最后登场的男女主人公究竟会与他们发生什么交集呢？

个性化角色





为了提升游戏的代入感，目前但凡是支持联机的游戏都免不了会提供给玩家一个“创造自我”的机会，而本作在游戏最开始就需要玩家确定主角的性别，并对面部、衣着等细节进行设定，随着游戏的进行，让主人公装备不同的物品也会直接反应在外观上，是强调防御还是灵活度，一眼就能看出来。

实际游戏画面公开

从目前官方提供的实际游戏画面来看，游戏的整体风格和前段时间推出的《最终幻想 水晶编年史 时之回声》非常相似，而在战斗中发动魔法或技能都会从角色的背后出现影兽的形象，甚至不同影兽所持有的技能还会对迷宫中的解谜要素存在影响。另外最吸引玩家的“联机模式”最多可允许三名玩家一起游戏，挑战强力的BOSS仍然是获得优良装备的主要途径。



［文：晴天］

胧村正

Wii ■胧村正 ■日版
动作角色扮演 ■MMV ■预定 2009 年 4 月 9 日发售

［文：九兵卫］

用妖刀发动华丽的奥义吧！

和风绘画风格的动作游戏《胧村正》一经公布就吸引了很多人的注意。曾经制作过《奥丁领域》的制作小组将以浓厚的日式风格再次给玩家带来一个充满童话幻想色彩的世界。下面就让我们来看看这次的新情报吧！


阵九郎
绀菊

古代神话中的敌人


龙
河童
雪女

绚烂华丽的动作

在本作中，玩家需要在获得的刀具中选择 3 把来进行装备。不同的刀所具有的性能是不一样的，所能够发动的奥义也不同，玩家可以根据敌人的情况来进行选择。此外，游戏中所有的刀都是有耐久度设定的，经常进行防御等动作时刀会很容易折断。不过玩家也不用担心，过一段时间折断的刀具也会自动复原。


■在换刀的瞬间发动华丽的居合斩。

胧流剑法的传人，可以随心地驾驭妖刀的能力。他本想通过法术来取代秘奥义“魂移”的使用者，结果却不料附身于公主百姬的身体中。

一直爱慕着阵九郎的狐妖，可以化身为提着灯笼的美丽女子。即使阵九郎的身体变成了百姬，她也从来没有停止过对他的思念。

Wii｜水晶守护者 R2｜2009 年 2 月 24 日发售 Wiiware 推出的最新作品，玩法和时下流行的“防御塔”相同，玩家需要根据每个关卡的地图在敌人经过的道路上配置防御设置，达到守卫水晶的目的。游戏最大的特色就是引入了《最终幻想战略版 A2》中的职业系统以及人物造型，对于 FANS 来说吸引力十足。

战地1943

多机种 主视角射击 ■Battlefield 1943 ■美版 ■EA ■预定2009年第三季度发售

对应机种为 PS3、X360



■由于使用了“霜寒”引擎，本作的画面非常明亮美丽。

《战地1943》是有史以来最优秀的FPS游戏之一，超大规模的网战模式使其在北美的PC游戏市场长期保持最流行FPS游戏的地位。不久前，当EA突然公布续作时，带给玩家的却是一个喜忧参半的消息：喜的是它将会推出PS3和X360版，而且使用了《战地 恶人连》强劲的“霜寒”引擎，画面大幅进化；忧的是它只是一款在PSN和Xbox LIVE上提供下载的游戏，据称容量仅有350MB。在区区一个游戏DEMO都有可能超过1G的今天，350MB的容量实在是匪夷所思，这是否意味着《战地1943》将会退化成一款迷你游戏呢？

本作制作人Patrick Liu和Gordon Van Dyke希望玩家不用对本作的素质担忧，虽然容量较小，但这主要是因为本作只有网战模式，没有单机内容，而且在网战模式中仅提供了一种征服模式。Van Dyke表示，他们是将最精华的乐趣提供给玩家。游戏收录了前作中的复活岛以及硫磺岛和瓜达康纳尔岛，玩家要占领岛上的5个战略要地后才能获胜。占领了一个要地后，就可以为自己的队伍创造一个新的重生点。令人稍感失望的是，本作的网战规模大幅缩小，最多只能24人在线。


■与《恶人连》一样，爆炸场面是本作的一大亮点。



从目前公布的复活岛演示来看，熟悉《战地1942》的玩家应该很快就可以感受到本作的乐趣，而且本作在系统上也大量借鉴了《恶人连》中提出的一些概念。玩家先是从复活岛两端的航空母舰上出发，一开始就可以驾驶战斗机在岛上轰炸，强大的“霜寒”引擎让玩家可以将整座建筑物炸毁。在地面作战中玩家会发现自己的身旁炮火不断，建筑物在轰炸中碎石横飞，战斗非常狂热。对于一款小容量的下载游戏而言，本作可以说是难得一见的大制作。Van Dyke说：“我们希望《战地1943》成为家用机上最大牌的下载游戏。”

［文：阳光成员 清国倾城］

漫画英雄终极联盟2 超级英雄大对决！


■追求战斗爽快感的玩家可以选择绿巨人。

多机种 动作角色扮演 ■Marvel: Ultimate Alliance 2 ■美版 ■Activision ■发售日未定

对应机种为 PS3、X360、Wii

将各种超级英雄融合的游戏通常为大乱斗式格斗游戏，而Marvel漫画公司英雄集结的《漫画英雄终极联盟》却是一个动作角色扮演游戏，虽然质量不算太高，但销量非常可观，目前其续作已经在开发中。《漫画英雄终极联盟2》以Marvel公司推出的“内战”系列漫画为剧本大纲，讲述超级英雄联盟的分裂。

由于一场惨剧的发生，数百名无辜平民死亡，该事件促使政府在最短的时间内通过了“超级英雄登记法案”，该法案提出建立一个有关超级英雄的资料库，所有超级英雄都要主动登记自己的信息。但有一些超级英雄担心将自己的秘密身分登记之后，如果数据库被黑客入侵，有可能导致自己身分的暴露并因而危害到自己的家人。于是政府授命主动登记的超级英雄追捕拒绝登记的超级英雄。

本作为漫画版的剧情增加了一个原创的序章，根据Marvel推出的“秘密战争”迷你漫画系列制作，讲述Nick Fury带领一小队英雄，前往原本是由毁灭博士统领，后来被Lucia Von Bardas占领的Latveria地区。但在任务即将完成时，Von Bardas向纽约发动了报复性袭击，这起事件为后来的“超级英雄登记法案”埋下了伏笔。进入游戏后玩家要决定是否登记自己的身分，如果选择登记，就会加入由钢铁侠领导的阵营，选择不登记将会加入美国上尉的一方。

［文：阳光成员 清国倾城］


■这次玩家的敌人是正义的超级英雄。


■对于电影游戏来说，本作的画面可以说是非常出色，人物建模与场景都很细腻。

守望者 末日在即

多机种 动作 ■Watchmen: The End is Nigh ■美版 ■WBIE ■预定2009年3月发售

对应机种为 PS3、X360

《守望者》以其充满深度的剧本被很多评论家评为“美国漫画史上最伟大的作品”，今年由该漫画改编的电影也是最值得关注的大片之一，而在电影上映期间，同名游戏也将与玩家见面，不过这次不是以零售版的方式上架销售，而是将会在Xbox LIVE和PSN上通过下载的方式分为多个章节推出，第一章《末日在即》即将与玩家见面。

在《末日在即》中，原作的6名英雄只会出现两名：Rorschach和Nite Owl，故事发生在漫画版的10年前，剧情将会通过独特的2D过场动画讲述。Rorschach是一位近战型角色，除了普通的拳脚攻击以及捡起场景中的物品作战外，在战斗中蓄满特殊技槽后，可以进入狂暴化状态。Nite Owl能够使用超能电力攻击敌人。本作也对应双人分屏合作模式。

［文：星夜］

PSP｜龙珠 进化｜2009年3月19日发售 售 为了配合即将上映的电影而推出的改编作品，游戏中的人物建模都参考电影中的演员制作，对于看过电影的玩家很有代入感。除了保留体验原创剧情的自由模式外，游戏中还收录了支持联机对战的“通信对战模式”、“任务模式”、“训练模式”、“画廊”等六大模式。

GOLDEN EYE

最近发售游戏的多视角评价

黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW



《杀戮地带2》的意外偷跑使得广大PS3玩家得以提前体验到这款神级作品，不过由于多人对战服务器还没有开放，无法对网战部分做出评价，所以本期黄金眼只好暂缺它一席，下期再谈个究竟。

《街头霸王IV》是一定要用摇杆玩的，如果你用的是“搓招型”选手还勉强能用手柄凑合，但是“蓄力型”的就不是手柄能搞定的了。编辑部因此又掀起一阵格斗游戏高潮，“小黑屋”里每天中午都是人满为患。

黄金珍藏×1 热血推荐×1

街头霸王IV



推荐玩家人群

●已经离开街机厅很久的玩家。●有决心从格斗基本功练起的玩家。●乐于挑战自己“搓招”功力的玩家。

黄金珍藏 总分 27

■对战爽死你！挑战急死你！

Gouki

这次的移植可以用厚道无比来形容，真正的让街机仔都羡慕，两个版本的读盘时间都很让人满意，网络对战也比预想的情况要好。挑战模式的两个难度既能让新人迅速上手，也能让老玩家抓狂。当你看到动感十足的游戏画面和张力十足的角色特写的时候，你会觉得Capcom有一群真正热爱游戏的艺术家。

多边形

无愧为“格斗游戏的王者”，时隔多年仍然可以带给格斗游戏玩家无尽的感动与激动。Blocking系统的取消可以被认为是一种妥协，但EX SA+反击又给对战带来了新的变化，超必杀与奥义的区分让游戏节奏又往上推进了一个层次，挑战模式的难度让人简直抓狂。没有摇杆的话，游戏的乐趣要缩水不少。

胜负师

兴奋！还是兴奋！如同第一次接触《SF3.3》的感觉，这一作带给我的兴奋感在很长时间内都将挥之不去。夸张、喧哗、热血在高清演绎下更加激动人心，而系统在传统与创新间的平衡也令人惊喜。挑战模式难得让人上瘾，一格信号也能流畅对战（PS3版）的网络模式笑傲次世代FTG。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■Capcom■Street Fighter IV■格斗■2009年2月12日■1～2人■对应专用格斗摇杆

马里奥与路易RPG 3



推荐玩家人群

●马里奥与路易的铁杆FANS。●喜欢轻松诙谐游戏的人。●被库巴的魅力所征服的人。

热血推荐 总分 25

■欢迎光临，这里是库巴肚子一日游！

九兵卫

虽然已经是系列第三作，但这次由于新增加了库巴的视角，所以即使是玩过前作的人也能体验到与以往不同的乐趣。游戏中的故事依然非常逗趣，库巴身体内外的互动效果更是让人发笑。相对于其他角色扮演游戏，本作的操作要流畅很多，战斗也更强调技巧性，很容易使人不自觉地陷入其中。

炎骑士

两线作战的游戏模式让游戏的趣味性和耐玩度有了不小的提升，两条战线之间的互动与协同也令NDS的独特机能得到了很大程度的发挥。库巴在游戏中的“戏份”有点多，相比之下马里奥兄弟的表现则显得中规中矩。游戏的场景比以往作品更加丰富，详细的操作说明更是可以让初心者轻松上手。

玛娜

游戏开头还是一如既往的简单，游戏本身还是一如既往的好玩。丰富的收集要素与有趣的战斗就不用赘言了，本作最大的改变无疑是玩家终于可以操纵库巴进行游戏了！有许多关卡需要三人一起合力才能解决，而且操作库巴和马里奥兄弟时游戏风格也截然不同，三人在战斗时的配合更是充满新意。

■NDS■卡片■Nintendo■マリオ＆ルイージRPG 3!!!■角色扮演■2009年2月11日■1人■无对应周边

命运之链



推荐玩家人群

●喜欢体验不同职业的玩家。●想尝试另类风格的动作角色扮演游戏的人。●对刷素材有耐心的玩家。

总分 23

■喜刷刷，喜刷刷。

火云

游戏为了让玩家体验最纯粹的做任务与刷怪的乐趣而弱化了剧情等要素，抛去升级的概念，依靠升级装备来强化人物能力的概念与《怪物猎人》有异曲同工之妙，不过作为一款动作RPG游戏更加强调装备而不是玩家自身的操作水平。跑来跑去与人对话完成任务的方式有些过于简单，后期比较枯燥。

九兵卫

游戏的整体素质很高，起初提供给玩家的8种不同职业的角色，每个角色的剧情以及成长路线都是各不相同的，这使得游戏的耐玩度非常高。虽然战斗方式比较简单，但是各种攻击的特性区别很大。另外除了单机流程之外，游戏中提供给玩家的分支任务非常丰富，合成系统也很值得研究。

晴天

游戏的基本内容就是接受任务探索不同的岛屿，通过消灭迷宫的敌人获得素材来打造新装备，从而体验到循序渐进的乐趣。游戏中不但不同武器的攻击方式存在多种变化，通过改造船只也能使用更多的设置，利用它们不但能够发现珍稀怪物，还能完成各种挑战任务或迷你游戏来获取丰厚的奖励。

■NDS■卡片■NBGI■デスティニーリンクス■动作角色扮演■2009年2月5日■1人■无对应周边

恶魔之魂



推荐玩家人群

●厌倦了低难度角色扮演游戏的人。●追求刺激的人。●对联网合作有爱的玩家。

总分 23

■在不断死亡中前进。

纱迦

游戏风格与同类游戏截然不同，游戏中有很多危险的机关，稍不留神就会葬送你的小命，而且游戏对于死亡的惩罚也不轻。玩家初次游戏时必须在不断死亡中前进，喜欢这种感觉的玩家应该会爱不释手。网络部分同样有特色，除了合作还能对抗，由于游戏难度高，不联网的话通关都有问题。

火云

作为SCE与第三方合作发行的游戏，本作的象征意义远远大于游戏本身。虽然游戏的动作流畅度略显平庸，但游戏的战斗系统和怪物的设定上还是很具特色的，喜欢偏美式RPG风格的玩家可以得到满足。死亡之后就要从头再来的设定让人不能接受，建议喜欢的玩家等待中文版的发售。

九兵卫

发售前并没有对本作予以太多关注，但实际玩了之后才发现游戏的素质还是很高的。首先本作的画面很强，运用得恰到好处的光影效果将游戏沉重阴暗的世界观展现得淋漓尽致。另外，紧张刺激的BOSS战以及强调合作性的联机部分也非常吸引人。不过需要提醒大家的是游戏的难度有点高。

■PS3■BD-ROM■SCEJ/■Demon's Soul■动作角色扮演■2009年2月5日■多人在线■无对应周边

评分规则说明 满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁V



推荐玩家人群

●高达系列粉丝。●对特定角色有执着追求的玩家。●还在坚守PS2阵营的玩家。

总分 23

■宇宙世纪的未来在你的手中掌握。

炎骑士

从副标题的名字上不难看出本作基本上是属于前作的强化版。新增加的原创剧本作为"宇宙世纪"高达世界观中的一条暗线，可以给习惯了以往游戏的老玩家带来十分独特的感受。大量外传性质作品的加入也充分迎合了核心玩家的需求。游戏中共出现了14方势力，这使得游戏的耐玩度进一步提高。

九兵卫

如果说前作已经具备了相当高的完成度，那么这一次的新游戏则可以让系列老玩家们体会到更多的感动。除了在原有剧本内容上进一步细化之外，还加入了不少期待度极高的机体和角色。撇开原有战略战术层面的游戏内容不谈，新增的"蒂姆·雷"剧本还可以让玩家专心体会机动兵器开发的全过程。

纱迦

和前作比增加了4个新作品、5个新角色和80种以上的兵器，不过相应地也删除了一些东西，令期望完美的玩家有些遗憾。新增的蒂姆·雷篇非常有意思，独特的优势让老玩家也备感新鲜。PSP版和PS2版内容基本相同，不过PSP版对应前作记录，再加上便携的优势，感觉更有吸引力。

■PS2/PSP■DVD-ROM/UMD■NBGI■机动战士ガンダム ギレンの野望 アクシズの脅威V■动作■2009年2月12日■1人■无对

光明力量 羽翼



推荐玩家人群

●"《光明力量》系列"FANS。●声优控、人设控。●喜欢简单明了的战棋游戏的玩家。

总分 22

■本作的羽翼似乎还不够丰满。

九兵卫

游戏类型改为策略角色扮演后，很多玩家起初会对系统有点不适应，但只要习惯一段时间就好。战斗时直接使用对应按键下达指令的操作方式虽然很直观，但玩起来不够爽快。除了剧情延续系列一贯的世界观之外，游戏强大的人设和声优阵容也是很大的看点，对这方面感兴趣的玩家一定会非常满足。

火云

本作的转型似乎还差了差了一些火候，游戏系统借鉴的痕迹明显，模仿《女神侧身像》的战斗系统因为限制较多使得爽快感大打折扣，而战斗的节奏也因此而被拖慢。不过游戏对职业以及其他系统上的把握还是很成功的，系列的老玩家还是能够从熟悉的职业和技能中找到当年的感觉。

晴天

由于这次有负责开发"《召唤之夜》系列"的FLIGHT-PLAN加入，所以游戏中的人物建模会给人一种很亲切的感觉，而配合3D渲染的背景，画面的质感也得到了进一步提升。战斗系统保留了战斗的紧张与爽快，将技能设置在不同的键位后，玩家就能轻松使出连携、必杀等极具魄力的攻击。

■NDS■卡片■SEGA■Shining Force Feather■策略角色扮演■2009年2月19日■1人■无对应周边

死亡之屋 赶尽杀绝



推荐玩家人群

●成年玩家。●B级片爱好者。●可以找到朋友同乐的玩家。

总分 22

■有型且恶趣味十足的射击游戏。

丁丁

如果你是昆汀或是美式B级片的粉丝，那么这款游戏你真的不该错过。残酷无厘头的小剧情，香艳的机车美女，粗口不断的黑白双煞，还有一堆廉价的丧尸。游戏的正常关卡难度不高，但是想达成高连击也非易事。通关后的导演剪辑模式才是正餐。游戏的运行帧率很不稳定，但多人游戏乐趣十足。

炎骑士

本作的风格与以往作品相比有了不小的变化。除了一贯的血腥和暴力之外，粗口、衣着暴露以及碎尸等在欧美暴力恐怖片中常见的元素在游戏中也是屡见不鲜，完完全全的B级片风格充斥着整个游戏过程。或许是引入武器升级系统所带来的影响，游戏中的BOSS似乎比以往作品中的"前辈"要弱上不少。

玛娜

游戏中对于气氛的营造和画面都可以说是不错的，经常看电影的人应该能发觉到不少B级片的影子。射击丧尸不同的部位会对相应的部位造成伤害，玩家和周围的场景也可发生互动，射击时的手感可以说是Wii上同类游戏中出类拔萃的一款，只可惜游戏的难度有些低，流程也实在是太短了。

■Wii■DVD-ROM■SEGA/Headstrong Games■The House of the Dead: Overkill■光枪射击■2009年2月10日■1～4人■对应Wii Zapper

灵异恐惧2 起源计划



推荐玩家人群

●恐怖题材爱好者。●对于暴力表现不反感的玩家。●玩过前作的玩家。

总分 22

■独特的恐怖感是它惟一的特色。

丁丁

这款游戏的前作在次世代初期的确算得上有着优秀的画面和独特的恐怖主题。但是在现在射击游戏泛滥的情况下，续作表现并不突出。游戏的血腥暴力度比较高，在游戏中随时都有被鬼影缠身的灵异恐怖感，有种日式恐怖片的风格。游戏的射击部分以及敌人的AI设计只能说表现平平，不过不失。

星夜

对于"血腥系"美式恐怖，估计绝大多数亚洲玩家都不会真正产生恐怖的感觉，但充满日式恐怖氛围的《灵异恐惧》绝对是一款能够令人毛骨悚然的游戏。作为续作，《灵异恐惧2》通过场景中的灵异现象与心理暗示营造恐怖氛围，让你在每一个拐角都提心吊胆，同时它也是有史以来最血腥的游戏之一。

飞行员

本作完全继承了前作的恐怖风格，不过"没有进步就意味着退步"，前作看起来令人毛骨悚然的恐怖气氛在本作中变得不再能激发玩家的肾上腺素，虽然血腥程度依然不减当年，但是看多了也就那么回事。最关键的是游戏的射击手感和敌人的AI设计并没有任何进步，使得游戏并不那么令人兴致盎然。

■PS3/X360■DVD-ROM/BD-ROM■Warner Bros. Interactive Entertainment /Monolith■F.E.A.R.2: Project Origin■主视角射击■2009年2月10日■1～16■无对应周边

天诛4



推荐玩家人群

●没玩过Wii版的玩家。●喜爱潜入型游戏的玩家。●对忍者痴迷的玩家。

总分 20

■这年头搞暗杀也要有套路啊！

炎骑士

对于那些不适应Wii版操作方式的玩家来说，这一次针对PSP的移植则可以说是他们的福音。而且，经过修改的操作流畅程度不仅没有缩水，反而显得要更为出色。游戏后半段流程中部分关卡的难度明显降低。不过对于一款面向掌机移植的游戏来说，能够有如此接近原作的表现，已经实属不错了。

ACE飞行员

能够在掌机上玩到如此贴近次世代原作的移植品也算是难得了。当然，PSP版在保留了原作所有出色内容的同时，也把缺点继承了下来：敌人AI太低、暗杀动作过于套路化、隐藏要素太少。至少对于那些对本作抱有很高期望的动作游戏玩家来说，这一次的移植恐怕要让他们大大地失望了。

火云

本作移植PSP无疑让更多玩家有机会体验这个系列的正统续作，由于屏幕较小的关系游戏的实际画面缩水范围基本能够接受，其他方面与Wii版相比变动不大，由于没有体感操作在战斗上做出了简化，传统按键的操作手感也因人而异。总的来说作为一款移植游戏来说本作还是能够让玩家满意的。

■PSP■UMD■FromSoftware■天诛4■动作■2009年2月12日■1人■无对应周边

远隔搜查 真相的23天\远隔捜査 真相～の23日间\SCE\文字冒险\PSP 评分 22



四年蕴育 超绝大作

如果《COD4》和《军团要塞2》有了孩子会是什么样子？这就是《KZ2》网战的魅力，它会让你忘记一切同类游戏，如同一道绝美的鸡尾酒一般，令人回味无穷。

——G4TV

绝世无双的画面、精心雕琢的单人任务、深不可测的网络对战……《KZ2》毫不客气地将自己放在了FPS游戏的巅峰。

——1UP

《KZ2》让人的敬畏之情油然而生，场景中的每一个细节都让人感动，整个星球就好像活生生般在你眼前……它无疑是2009年最佳游戏之一。

——PSM

单人任务部分仅仅是一道开胃菜，网战部分才是真正的大餐。你可以从7个基本级别中创造属于你自己的士兵，并在战斗中成长为超级英雄。

——IGN

对本作的期待实在是太久了，但当我沉迷其中之后，我就知道我已经欲罢不能了，这是所有FPS粉丝必玩之作。

——GamePro

杀戮地带2
全球最速通关报告

经过全球玩家长达四年的等待，从2005年起就被锁定为PS3“救世主”的《杀戮地带2》（以下简称《KZ2》），终于切切实实地来到了我们面前。无论你之前对它是否曾有过质疑，或者是有过期盼，在这一刻都可以化为一分“尽”在眼前的踏实，这样的游戏就是值得你为它购买PS3的游戏。我们无需证明什么，我们也无需夸耀什么，你所需要的就是拿起你的六轴手柄，充分享受这场次世代级别的战役！

文 多边形 美编 NINA

杀戮地带2	SCEE	主视角射击
PS3 Killzone 2		欧版
2009年2月27日	1～32人	59.99欧元
无对应周边		推荐玩家年龄：17岁以上

©Sony Computer Entertainment Inc.

全方位五星评测

画面

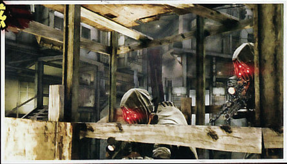
★★★★★



《KZ2》的游戏画面可以说是达到了登峰造极的地步，曾有人拿2005年E3上那段演示CG来嘲笑《KZ2》，认为游戏永远也不可能达到当初“吹牛”的效果。但事实证明，实际游戏表现基本上达到了当初宣传的效果，甚至在某些方面还有过之而无不及。从细节方面来说，游戏的特效与光影表现可以说是目前所有FPS游戏里的佼佼者；从整体上来说，那种阴暗的未来战场的压抑感被表现得淋漓尽致。《KZ2》绝对是次世代游戏中的代表之作。

手感

★★★★☆



作为一款FPS游戏，射击手感决定了游戏的可玩性。就《KZ2》而言，游戏中的武器都显得非常有分量，无论是举枪瞄准还是开枪射击，你似乎都可以从手柄上感受到那种沉重感与后座力。不过这一点也令玩家们褒贬不一，基本上来说，只要适应了这种节奏后，就没有太大的问题，这何尝不是一种游戏的独特风格呢？而无论何时，把扳机扣住不放绝对是一种浪费子弹的奢侈行为，有节奏的射击才能保证你的大部分子弹打在敌人身上。

音乐

★★★★★



游戏音乐部分用一个词来形容就是“浑然天成”。采用了浓郁的交响乐风格与欧洲舞台歌剧风格相融合，并在适当的时候配合战场局势令人印象非常深刻。在激烈的枪林弹雨中，气势磅礴的交响乐环绕在你的周围，令你有一分超脱世外的感动。能听得出来，制作小组在这方面花了不少心思，将欧洲人的特有的艺术细胞注入到游戏之中，使《KZ2》成为一部酣畅淋漓的影音盛宴。

关卡

★★★★☆



游戏共有10大关卡，基本上每一个关卡都有自己的特色，而且在游戏节奏的把握上基本将玩家的肾上腺素推向了最高点，整个游戏过程中基本没有冷场，不愧为雕琢了四年的作品。不过惟一令人遗憾的是，整体游戏时间显得有些短暂，在普通难度下，一周目只需7个小时左右即可通关，这无疑让那些刚刚撩起战意的玩家显得有那么一点失落。不过别着急，游戏还有高难度等着你去挑战，那些更加疯狂的敌兵一定会让你恨得牙痒痒。

音效

★★★★☆



音效部分主要集中在武器音效的表现上，作为一款科幻FPS游戏，游戏中的大部分武器都是基于现实武器修改而来，并没有那种常见的激光枪之类的天马行空，虽然相对游戏气氛来说似乎有点不合情理，但是也足以让玩家体验到一份真实。各种武器的音效表现基本上是完美的，比起例如《COD4》这样现代战争中的武器而言，《KZ2》里面的武器显得更加厚重，哪怕只是听听弹壳落地的清脆声音也是一种享受。

战斗

★★★★★



游戏的战斗部分绝对值得大书特书一笔，因为敌兵的表现实在是令人“喜出望外”。他们不再是那种只会按照程序设定好的路线与作战方式与你死斗的机器人，他们不仅“走位飘忽”，而且会充分利用掩体，并且能根据我方的火力来判断出击的时机。在寡不敌众的情况下，他们也会收缩防守，而在人数占优的情况下，他们会进行战术包抄。不要以为他们只会傻愣愣地等你去收拾他们，一不小心你就会被他们给收拾了。

小编十六夜的通关感言

游戏降临编辑部的当日，由于几个铁杆 FPS 粉丝有杂志的重任在身，所以无法第一时间将游戏通关，反而让十六夜抢得先机。平时对《GGXX》和《皇牌空战》别有怡情的十六夜在面对《KZ2》的时候表现出了极强的战斗力，竟然一口气将游戏打通！拷问下真相毕露，原来十六夜当年玩的第一款 FPS 游戏就是 PS2 的《杀戮地带》一代！难怪他对本作一直垂涎欲滴，原来背后有这么一段“隐情”，那么就让他来给我们谈谈本作的通关感言吧！

战场氛围

如果说“《COD》系列”让我们感受到了战场的震撼，那《KZ2》则让玩家看到了战场残酷、绝望的一面。无论什么难度，在这里你不再是战场上的英雄，“驰骋”二字只会让你最快地死去；武器也不再是杀敌利器，瞄准与命中更需要玩家自己亲自体验才能找到感觉，而一次错误的上弹时机很有可能导致前功尽弃；敌人不再是简单的靶子，高 AI 设计能够让他们实现令玩家绝望的配合；再也没有什么地方是安全的，看着厚实的一堵墙在密集火力面前其实什么也不是——可以说《KZ2》让我们对战场有了全新的认识：没有技术没有信念就不要想参加战斗，因为这里任何一个决定、任何一个举动都有可能是致命的，要么杀死对方，要么被对方杀死，这就是杀戮地带。



敌兵／BOSS 战

经过这几年的洗礼，震耳的炮火，身边的爆炸，甚至就连阴暗角落中的狙击手都已经吓不到我们了，然而当看到眼前的敌人正在同伴的掩护下，灵活穿梭于掩体之间，向玩家逼来时，这种无助、绝望感却是从未体验过的——可以毫不夸张的讲，《KZ2》的杂兵战是目前 FPS 中最难，同时也是最好玩的。



这里的难直接体现在敌兵的 AI 方面，掩护射击、交叉跑位以及 S 形路线这些都还好说，最让人头痛的就是频繁的变换射击位置以及以区域为范围的转移。一般的 FPS 游戏杂兵基本只会守着一两个掩体攻击玩家，而我们要做的就是找个安全的角落等着他探头。这种方法在《KZ2》中就完全行不通了，先不说敌人每过一段时间就会转移到其他掩体，即便在同一地点也会有多种射击方式，可以说角度、位置都很随机，加上游戏的瞄准比较花时间，因此实际战斗中会感到敌人像算好了一样在你攻击前及时躲开。大场面的混战杂兵就更是难缠了，玩家不仅要为打到不断变换位置的敌人浪费时间和注意力，还要时刻小心是否有敌人从侧面包抄过来。除此之外，类似“战争机器”，《KZ2》中除非用步枪、狙击枪直接命中头部，一般距离下普通武器是很难快速干掉敌人的，这也从另一方面增加了战斗的难度。相比几个主流 FPS 游戏，《KZ2》BOSS 战数量是最多的，而且既可以硬拼也有打法可循，为玩家提供了广泛的发挥空间，再加上有几个奖杯与 BOSS 战时间相关，因此还是比较有挑战性的。

关卡设计

也许是之前“光环”、“COD”、“战争机器”等作品过于出色的缘故，《KZ2》的关卡设计让人找不出哪里值得一说——当然，这是相对来说的。随着战斗的进行接受任务、到达执行地点完成任务，整个游戏基本就是这个样子，没有分支或是选择性任务，玩家要做的就是按照设计好的线路一路做下去就 ok（中途迷路了可以按十字键的↑显示路标，这个设计真的是相当体贴、方便）。战斗中玩家要做的就是消灭全部敌人或是炸毁指定目标，虽然也有掩护、支援部队的战斗，但因为友军貌似根本不会被摧毁，因此也就没有了其他游戏的紧迫感。可以驾驶的载具很少，除了初期可以开一次坦克外其他就都是只能控制炮座了，后期会有一关专门驾驶两足机器人，但操作与战斗都缺乏亮点——你可以回忆一下当年一脚踢下敌人，在空中抢走妖姬号，或是在地形掩护下驾驶谢尔曼与虎式、豹式周旋，或是驾驶巨龙兽大开杀戒。当然了，《KZ2》将战场的设计提升到了一个很高的位置，除了交错的路线、通道以及恰到好处的各种掩体之外，场景破坏是最令人眼前一亮的地方——这一点甚至改变了我们传统意义上对 FPS 的认识与理解。举个简单的例子，前面一个敌人利用掩体负隅顽抗，除了手雷以及跟他对射之外，估计就剩下跑过去用电锯了，但《KZ2》

KZ2 Q&A

Q：游戏画面支持 1080p 吗？有 60 帧吗？

A：根据官方资料，本作最高支持到 720p。至于画面帧数，肯定是没有 60 帧的，但至少是超过了 30 帧，加上画面特效采用了动态模糊处理，在游戏过程中并无特别的丢帧现象。

Q：游戏光影效果真的有演示得那么真实吗？

A：毫不夸张地说，实际游戏中的表现比之前看到的演示片段都要好，无论是射击还是爆炸，抑或是不同光照条件下的场景，都显得非常真实，你甚至可以通过发现敌人的影子来发现躲在墙后的敌人。

Q：游戏的物理引擎真的能称得上“物理王”吗？

A：《KZ2》的确是目前所有游戏中，物理表现最贴切实际的一款作品。它并不是简单的追求真实效果，而是在这个基础上又增加了很多演出效果。例如在整个游戏过程中，你很少能看到两名敌兵以同一个姿势倒地的，而当你引爆一个油桶的时候，根据周围敌兵离这个油桶的距离远近关系，他们被气浪吹飞的效果也各不相同。

Q：游戏场景真的可以随意破坏吗？

A：我不知道你是怎样去理解“随意”这个词，如果你是指想破坏啥就能破坏啥，那我觉得目前没有任何一款游戏能做得到。《KZ2》的游戏场景中已经设置了尽量多的可以让你“随意”破坏的物体，例如你可以引爆油桶来炸死敌人，或者打碎他们的掩体让他们无处可躲，但是如果你说想把这间屋子给炸塌来消灭敌人，很抱歉这是不行的，别忘了你也在这间屋子里，而且万一被你炸塌了，前进路线不就被你堵死了么？（游戏中有一关会专门让你体验炸塌一幢楼的快感。）

Q：游戏同屏最多会有多少名敌兵？画面会被拖慢吗？

A：根据简单目测，同屏敌人至少在 7-15 人左右，部分场景会更多，战况十分激烈。至于拖慢跳帧的情况，的确偶有出现，但并不是很严重，几乎感觉不到。

Q：敌兵 AI 的表现如何？

A：在远距离作战的时候，敌兵的 AI 可以说是相当狡猾，他们从不在同一个地点蹲守，而且非常会利用

武器特色

与当年第一作相比，本作的武器在瞄准方面确实改进得相当多，不过可惜的是显然是受到了“COD”的影响而没有体现出自己的特色，而更令人遗憾的是即便是现在改进了的瞄准，依然存在诸多问题。首先就是所谓的延迟感。我们习惯的感觉是扣下扳机后马上就会开火，但实际游戏中你能够感到二者之间存在明显的时间差。这还不算，就连玩家举枪这种动作都显得慢了一拍，很难理解究竟因为什么会做出这样的设计。虽然同样分为普通和瞄准模式，但与其他 FPS 正好相反，实际应用后的感觉反倒是瞄准模式更不容易打中目标。也许是因为前作硕大的攻击区域备受指责，本作瞄准模式下准星及其精细，虽然绝对能实现指哪打哪，但前提是能够指得准。不像“COD”有辅助瞄准，游戏中玩家能够相信的只有自己手和眼的功夫，这就直接导致玩家瞄准的时间变长，这不仅意味着更加危险，更重要的是你会发现在即将瞄准好的前一刻，目标跑开了……反过来看普通状态下的命中率就要高出很多了，基本上只要准星变红就都可以命中——当然你也不能扣住扳机不放，三枪一停这种节奏的连射性价比最高——感觉应该是有一定的命中修正在里面，所以在《KZ2》里面，瞄着敌人打这种坏毛病还是越快改掉越好。游戏中武器种类还算丰富，长的短的大的小的都有，不过因为瞄准上的问题令大部分枪械无法体现出原本的特点，整个游戏打下来，你的印象中可能只有冲锋枪、狙击枪和火箭筒，如果不是为了获得奖杯，有些武器可能根本都不会主动去用。当然了，网战将是体现武器差别的真正地方，但现在服务器没开，想说点好话还真编不出来，所以说目前来看《KZ2》在武器设计方面（单机版）是几款主流 FPS 中最差的，这绝对是一大遗憾。

为我们提供了新方法——摧毁掩体。与“COD”的穿墙攻击不同，这里的摧毁更为彻底，再加上遍布战场上的油桶、气罐，拆掉一两个棚子真的是不在话下。场景的高破坏率直接影响到了玩家的战斗思路，看到桥上有坦克，除了用火箭筒瞄准坦克外，你有没有想到用火箭筒把桥炸塌呢？你看，这就是观念的变化了。



杀戮锵锵谈



《KZ2》在这场次世代战争中被赋予了太多不必要的意义，游戏本质也就是一款还算不错的 FPS 而已，你非要把它当作 PS3 的救世主那简直就是“赶鸭子上架”。从一代的表现就可以看出，Guerilla Games 更适合做戏而不是做游戏，看看那些敌兵绝不重样的死亡姿势就知道这个小组都把心思花在了哪里。游戏中也充满了不少欧洲人特有的黑色幽默设定，例如最开始那没有任何安全保护措施直接把人“挂”在外面的登陆艇，还有当队友倒下的时候让你用电击枪去治疗，等等。不管怎样，正式版给人的冲击力还是很大的，画面的表现力基本上与当年的 CG 旗鼓相当，并没有太大的差距，我想这个游戏的美工一定很努力。可惜的是，经过四年的等待，在这个“车枪球”泛滥的时代里，众多 FPS 大作已经将玩家轰炸得麻木，《KZ2》已经不能算是个中翘楚。



我觉得我还需要花更多时间多体会一下《KZ2》这款游戏，因为这款游戏确确实实让你感受到它是 SCE 花大力，用真金白银给堆出来的大作，随着游戏时间的增加你会逐渐增加对这款游戏的认同感。游戏在画面上已经达到了目前 PS3 最高水平，在某些特效方面更是达到了目前家用游戏机的顶峰。游戏在战斗方面已经做出了一流的水准，然而就是在对游戏节奏方面把握还欠火候，缺乏兴奋点是《KZ2》单机模式致命的缺点，再加上一位不会表演英雄主义的主角，所以将单机模式通关后你不会有太多回味的东西。由于到目前为止网站服务器还没有开放，所以游戏的一个重头内容“网战”还无法评价。如果《KZ2》的网络部分够水准可以为游戏加分，如果这部分表现普通就注定了《KZ2》只能在一个角落为 PS3 摇旗呐喊。



我觉得网上有一句评论很恰当：“《KZ2》有着顶级游戏的一切，却没有顶级游戏的灵魂。”我这样说并不是贬低这款游戏，《KZ2》起码在表象上是让很多游戏都望尘莫及的。这个制作小组在当初一代的时候就已经证明过他们并不是一流的 FPS 开发小组，经过这么多年的摸爬滚打，不能说他们完全没有进步，但是在功力上还是欠缺一点火候的。游戏给人的感觉不是像《COD4》那种“嗯，打枪应该就是这样的”，而是一种“这枪是不是没有校过准星”的感觉，打起来不是和敌人较劲，而是要先和自己的枪较劲。我没有写轮眼，也没有超能力去目测游戏的帧数，但是这款游戏的确是让人觉得有点晕，尤其是在转向的时候。不管怎么说，一款索尼做了四年的游戏，只用了 7 个小时就通关了，就这。

掩体，而当他们团体作战的时候，他们还会采取“诱敌＋包抄”的方式来置玩家于死地，可以说是相当令人头痛。在近距离作战的时候，他们往往显得有勇无谋，反应也没有那么迅速，枪法也没有那么准，但这并不等于你就可以随意虐杀敌人，一旦陷入他们的包围圈，你就只有死路一条。最重要的是，在高难度下，你也许根本没有靠近他们的机会。

Q：队友 AI 的表现如何？

A：这次你的队友不会再是无用的“摆设”——我的意思是说，相对于《COD4》中那群只会等着你去“跑点”的队友来说，这次的队友至少会帮你消灭一两个敌人，他们也会寻找掩体来适时发动进攻，虽然当他们被击倒的时候还需要你去施救，但至少他们不会只躲在你身后等你冲锋陷阵再去抢你的战功了。

Q：游戏共有多少个关卡？游戏时间有多长？

A：游戏总共有 10 个关卡，每个关卡的长度各不相同。根据编辑部第一个通关的十六夜统计，普通难度一周目的通关时间大约在 7 个小时左右，但是在难度提高的情况下，这个时间还要再拉长。

Q：为什么现在还不能连上对战服务器？

A：你太心急了，游戏要到 2 月 27 日才正式发售呢，服务器会在当天才正式开放。而且就算你现在能进行网战也不一定是什么好事，你忘了那个因为提前玩《光环 3》而被 BAN 到天荒地老的倒霉蛋了吗？

Q：如果没有网络，我还能体验网战模式吗？

A：可以。游戏提供了 AI Bots（也就是俗称的机器人）让你在单机下也可以练手，你可以在 Skirmish 模式下与最多 31 名机器人进行模拟对战，而这些机器人的 AI 级别也是可调的。千万不要小瞧这些机器人，在某些情况下，他们的表现比真实的玩家还要凶猛和聪明。

Q：游戏剧情怎么样？

A：很抱歉，因为涉及到剧透的关系，这一点我没法讲得更多。基本上大家所了解的只是整个游戏中的一部分，人类开始反攻海尔刚星，激烈的战斗从着陆的那一刻开始，而后还会发生很多令你意想不到的事情，这些谜底还是留给玩家自己去揭开吧。

面具下的责任、服从与忠诚

——《杀戮地带2》世界观大揭秘



作者 Iain Howe
翻译 Ilboy 美编 木仙

特稿 FEATURED ARTICAL

译者：前两天在《杀戮地带》官方网站看到了"《杀戮地带》系列"的背景故事介绍，一下子就被吸引住了。《杀戮地带》虽然是一部基于未来世界的科幻作品，但是背景故事的设计却异常饱满，整个故事看了给人非常真实的感觉，因为人类到目前为止的历史就是以贪婪和利益的争夺为中心的，这让人很容易相信《杀戮地带》里刻画的"未来历史"是很有可能发生的。下面把官网上的背景故事是以编年史的形式发布的，介绍了未来300余年几个重要的历史时期所发生的重大事件，阐述了《杀戮地带》世界中各个派别的形成历史和冲突矛盾。看完了以后我觉得很难说Helghast就真的是坏人，这个世上真的能清楚地判明谁对谁错的情况实在太少了。

故事中涉及的主要组织派别

- UCN：联合殖民国
- ISA：星际战略联盟
- ISCA：独立殖民战略联盟
- Helghan 集团
- 星际移民
- Helghast 种族

大家看故事的时候注意他们所扮演的角色。

2055年－2126年 地球时代

这是地球作为人类惟一生存地的最后时代。

2055年：崩溃

石油的短缺把世界各国纷纷卷入了众多已经十分稀少的资源的纷争中。战争从一开始的有限制的战术核打击迅速上升到了针对所有人口集聚区的全面核大战……核爆的尘埃落定以后，人们终于意识到：为了生存，我们必须寻求新的资源和生活方式了。



2060年－2090年：太阳系外殖民计划

地球的自然资源行将耗尽，全人类的生存都受到了危险，向其他星球移民势在必行。

移居其他能支持生命的行星或卫星的计划一经制定。世界上最为富有的政府和财团们共同成立了一个叫做"联合殖民国"(United Colonial Nations，简称UCN)的同盟组织并且开始积极地计划人类的未来。



为了殖民其他星球，人类需要做一系列的准备工作，其中包括：

- 花时间探测可能作为殖民地的星球。
- 开放能够达到接近光速的太空推进器使得长距离太空旅行成为可能。
- 开发冷冻舱技术(使得船员和乘客能在长时间太空旅行中处于深度睡眠状态)。
- 构建远程太空船舰队。
- 向可移民星球派遣先遣队。
- 构建新殖民地的社会基础设施。
- 构建交通系统——公里、铁路、隧道等……
- 解决能源生产和传输问题。
- 构建通信网络。
- 解决移民的居住问题
- 构建各种生产加工设施。
- 水源和废物处理。

整个构建以及太空船派遣的过程大约需要三十年的时间来完成。

为了解决太空移民计划带来的沉重的资金压力，UCN决定向私人开放太空殖民市场，允许其他政府和私人企业出资实施他们自己的移民项目，但必须接受UCN的严格监控。当时地球上一些巨型财团是有能力支持自己的移民计划的，比如说靠能源和精炼生意发了大财的Helghan集团。

UCN负责向其他政府或组织发放参与太空移民计划的许可证，但附加了非常严格的条款。违背了这些的条款的的组织会被UCN处以经济处罚，更严重的会被处以经济制裁，甚至会被付诸武力。

2095年－2100年：大开拓时代

地球的殖民船队开始向太阳系内的各个星球进发。

由于星际殖民计划才刚刚开始，UCN作为以一个新成立的整体还没有一套完善的内部管理手段，对于各个新成立的殖民地带来的庞大行政压力更是无能为力。因此UCN只能依靠严格的经济制裁的手段来限制各个殖民地和它们居民。



UCN防御部队

UCN自己维持着一个由各个殖民地志愿者组成的防御部队。尽管很多的殖民地都有着自己的武装力量，UCN防御部队是公认的技术最先进、战斗力最强的部队。但这只部队不足之处就是数量不够，因此被认为只是UCN的一个暂时的防御解决方案。





2111 年：UCN 开始勘察 α 半人马星系

十年前出发的第一批飞船终于到达了 α 半人马星系。这个星系是一个地球和其他可能的太阳系外殖民地的交通枢纽，在未来的星际开发计划中有着举足轻重的作用。最初的勘探结果显示两颗星球有着殖民价值：表面被岩石覆盖的 α 半人马 A 星和表面被植被覆盖的世外桃源似的 α 半人马 B 星。



UCN 并没有把开发 α 半人马星系的权利拿出来公开招标，而是决定自己亲自开发这块宇宙中的战略要地。

2113 年：统一殖民军成立

由于被低效、腐化、官僚主义等等诸多问题困扰，原来的 UCN 防御部队终于被解散。取而代之的是一支新成立的“统一殖民军”（United Colonial Army，下简称：UCA）。UCA 成为了在地球管辖之内的所有空间中的惟一合法武装力量。而 UCA 的星际海军是他们成立的第一个战斗单位。

2116 年：凶兆

由六艘 UCN 探险船 Archon 号，Triumph 号，Pacifica 号，Jericho 号，Seraph 号，Harbinger 号组成的 α 半人马星系探险舰队在一次特别强烈的太阳风暴爆发干扰中与地球彻底失去了联系。再次建立联系的尝试全部失败。事发前最后一次联系得到的信息显示舰队所有船只都发生了大规模灾难性系统失控事故。因此 UCN 只能做出了船队所有人员全部殉难的推断。



船队的事故对 UCN 来说是一个灾难性的经济损失。为了这支舰队而近乎倾家荡产的 UCN 已经无力打造一支相同规模的星际殖民舰队了。而小规模移民行动的失败可能性又太高。在山穷水尽的情况下，UCN 不得不解除了对 α 半人马星系殖民权的封锁，开始向外公开招标能够开发 α 半人马星系的组织。经过一番激烈的竞争，Helghan 集团最终赢得了 α 半人马星系的开发权。竞标活动结束以后，各种有关竞标中的贿赂和暗箱操作行为的新闻被纷纷爆出。更不可思议的是这个时候 Helghan 集团自己的殖民舰队居然已经马上要完工了……到底是纯属巧合，还是另有阴谋？最终没人能证明什么……在本次 Helghan 集团竞标活动中起到了关键性作用的是来自 IBG（Interplanetary Banking Guild，星际银行联合会）的财政担保。代价是 Helghan 集团要向 IBG 上缴未来 α 半人马星系殖民每年财政收入的 10%。

2118 年 –2127 年：Helghan 船队向 α 半人马星系进发

通往 α 半人马星系的航程非常艰辛。尽管船队搭载的“Ice-Nod”冷藏睡眠系统工作的很稳定，它还远非完美。2% 的 Helghan 船员在行程中失去了生命。船队终于到达了 α 半人马星系中两颗可殖民行星较近的那颗，船队把它命名为“Helghan”。不幸的是，科学家发现 Helghan 的表面环境很难维持生命。尽管 Helghan 富含能源，但是这颗星球的生态系统非常贫瘠。船队将一个事先搭建好的空间站释放到了环绕 Helghan 的轨道上。一些志愿者驻扎在了空间站上以便继续在 Helghan 搭建自动能源提炼工厂。而舰队其他人员则聚集了的目前舰队所有的剩余资源，破釜沉舟开始向 α 半人马星系内第二颗可殖民行星进发。他们用 Helghan 集团总裁 Philip Vekta 的名字把这颗行星命名为 Vekta 行星。



这标志着地球时代的结束

2129 年 –2155 年 ——早期 Vektan 时代

这个时代是 α 半人马星系殖民地的早期发展时代。人类登陆了在两颗殖民星上安家，逐步构建了基础设施，一切欣欣向荣。这个时代在 Vekta 的全盛期前结束。

2129 年：人类落户 Vekta 行星

首批殖民船到达了 Vekta 行星。在 2129 年到 2140 年的 11 年间 Vekta 上建立了 12 个殖民地。Vekta 是一个和地球差不多大小的行星，风光秀美，适宜耕种。整个行星到处是茂密的森林和自然奇观，堪称人类向往已久的伊甸园。农业生产突飞猛进，很快 Vekta 上的殖民地就能够自给自足了。

2133 年：人类落户 Altair 星系

人类在 α 半人马星系隔壁的 Altair 星系中的 Gyre 行星上建立了殖民地。Gyre 是一个被大洋覆盖的行星，数以百万记的岛屿星罗棋布在它所有的表面。



星际战略联盟（ISA）成立

在首批殖民地成立以后，UCA 很快发现星际通讯的不足使得他们不能有效地完成所有殖民的防务任务。为了解决这个问题，UCA 建立了“星际战略同盟”（Interplanetary Strategic Alliance，下简称 ISA；译者注：也就是《杀戮地带》三部游戏里主角所在的一方）。ISA 的概念让不同的殖民地系统成为一个共同防御联盟的成员。UCN 作为 ISA 的背后主导，向各成员提供军事培训和军事器材。而各个成员殖民地自己提供资金和人员。ISA 的重要任务包括监督税金的征收，维持社会治安以及本地防务等等。各个殖民地的 ISA 指挥部都是直接受命于殖民地本地的政府，并不接受 UCN 的军事指挥。各个殖民地的 ISA 部队互相独立，他们的军事预算大小以及战斗力强弱完全由各个殖民地自己的实力决定。

Altair 星系和半人马星系的 ISA 部队是整个 ISA 最先成立的两只部队。



2135 年：Vekta 行星殖民地完全稳固

经过了早期的艰难时代（有数次殖民地几乎完全毁灭的事故），Helghan 的首批殖民者终于完全稳固了 Vekta 行星上的殖民地。除此以外，原来留在 Helghan 行星轨道上的空间站还变成了一个过往飞船的中间站。所有来往于地球和新殖民地之间的飞船都会在 Helghan 空间站落脚，补给，整修。大型运输船队开始开辟途经空间站的固定航线，在地球和其他殖民地之间倒卖能源和其他炙手可热的物质。从此空间站财源滚滚。大量的收入使得空间站能够从别的殖民地进口食品，医疗用品，和娱乐设备。





光环杀手 当年（2003 年）SCE 为了抗衡 Xbox 的王牌游戏《光环》而推出的一款完全原创的主视角射击游戏就是《杀戮地带》。当时 SCE 自诩该游戏可成为“光环杀手”，如此大的口气，如此自信的表态顿时将《杀戮地带》推到了媒体聚焦的最前沿。“光环杀手”可谓是一夜成名。

2138 年：Helghan 自治政府成立

随着通讯技术的发展，Helghan 行星和 Vekta 行星之间的实时通讯成为了可能。Vekta 的行星政府正式成立了“Helghan 自治政府”来统一管理 Helghan 和 Vekta 两颗行星。(译者注：原文中的自治政府用的是”Protectorate”，意即“附属国”，属于有一定的主权的附庸国，两颗行星有了一定的主权，但还是附庸在UCN之下。)此后 Helghan 行星上征收的税金和开采的资源直接流通到 Vekta 行星的市场上，不再需要 ISA 经手。而 Vekta 行星相应地向 Helghan 行星提供丰富的食品和各种其他生活用品。两颗行星上的就业率都到达了 95%，到处是一片繁荣景象。一个新设计的自治政府徽章很好地表达了 Vekta 和 Helghan 两颗行星间的这种互利互惠关系：三条互相交叉的手臂，分别代表了“和平”，“正义”和“自由”。

新成立的 Helghan 自治政府建立了第一支合法的不属于 UCA 或者 ISA 的民间武装力量。这支部队数量有限，战斗力也相当薄弱，只能担当社会治安，海关，和仪仗等职责。尽管如此，ISA 还是认为这支武装是一个潜在的威胁，并对其数量和装备大加限制。不仅如此，这支 Helghan 自治政府军队的军官也必须由 ISA 直接派驻。

2149 年：Helghan 基础建设正式完成

在 Helghan 行星的荒原上，从涡轮机到巨型提炼工厂，大规模工业基地的基础建设已经完成。与地球和各个殖民地之间的能源生意给 Helghan 集团带来了巨大的财富。他们把自己大部分的财产和人员都转移到了 Vekta 行星上。地球上的 Helghan 集团已经只是一个空壳而已。



Helghan 政权正式成立

因为管理 Vekta 和 Helghan 两颗行星殖民地的任务变得日益复杂，Helghan 集团决定正式转型成为一个政府团体，并且从 ISA 手中接受了所有的政府职能，直接向两颗行星的所有居民收税，并且提供一切社会所需的政府服务。但是，他们在军舰建造，空间站建筑，新殖民地开发等等关键领域还是严格地受 UCN 的控制。



2155 年：Helghan/Vektan 行星购买协议

Helghan 政府的所有部门每年的财政收入都有大量盈余。他们觉得把钱储蓄起来以备不时之需。时至 2155 年，Helghan 政府的资金储备已经非常庞大，以至于他们有了巨资从 ISA 那里买断整个半人马行星的意向。这样他们便不用每年都向地球上的联合政府交纳一定比例的税金，而只需要付费购买只有地球政府才能提供的服务，比如付钱“雇佣”ISA 半人马分部来保护来包含两颗星球的安全。

本来 UCN 是绝对不会接受这个议案的，但当时 UCN 正经历财政危机，支持其他的殖民计划需要大量的投入。而 Helghan 政府的这个提案能给他们带来一笔巨款，而且以后还能一直向 Helghan 政府“出售”服务的方式获得收入，再加上从此 UCN 就不用为半人马星系殖民地的任何开发项目买单。这一切对当时的 UCN 来说实在是太有诱惑力了……UCN 议会投票以压倒性优势通过了运行 Helghan 政府买断半人马星系的议案。



这标志着早期 Vektan 时代的结束

2156 年－2199 年 白金时代

这个时代是 Vekta/Helghan 文明的全盛时代，止于战争带来的黑暗年代。

2198 年：摩擦



UCN 对 Helghan 在星际旅行和星际贸易方面表现出的统治地位越来越担忧。这些领域本来都是 UCN 控制的。不仅如此，UCN 还对 Helghan 依仗他们自己构建起来的星际贸易系统发财感到愤愤不平。为此，UCN 开始对星际贸易征收更重的关税，并且也加重了向他殖民地征收的赋税。这些钱全部用来扩充 UCA，其中 UCA 星际海军得到了大量的资金。从此，UCA 海军的战斗序列里出现了人类历史上最强大的巨型战舰——“重型星际巡洋舰”。这些战舰的设计只有一个目标：在必要的时候能够完全摧毁其他殖民地的 ISA 防卫部队从而能够武装入侵这些殖民地。

新的 UCN 政策出台以后，原来在 Helghan/Vektan 买断协议中下放给 Helghan 政府的权利要被 UCN 勒令收回。其中包括维持 Helghan 自己的舰队和向过往船只收税的权利。Helghan 政府拒绝放弃这些权利，但是同意和 UCN 进行进一步的谈判以达成双方都能满意的新协议。在 Helghan 内部，一些生活在 Vekta 行星上的大家族和在 Helghan 轨道空间站上的有势力的大公司纷纷向自己的政府施压，要求他们在关税和舰队的问题上绝对不能向 UCN 妥协。

2156 年－2190 年：白金时代

不用缴税，也没有了对发展殖民地的限制，Helghan 政府管理下的两颗行星经历一段前所未有的飞速发展时代。Helghan 行星上的自动炼油厂得到了全面的改进和扩充。Helghan 行星轨道上的星际造船厂成为了太阳系外的最大人造天体。

由于 Helghan 所在的星系是连接地球和其他殖民地的枢纽，所有的船只的航线都要经过 Helghan 星宇。Helghan 政府开始向所有途经 Helghan 的船只收取费用。名义上是向船只提供航道控制、海关、救援等等服务的服务费，实际上就是给所有的星际贸易加了一笔关税。而且 Helghan 自己的船队都有政府颁发的“居民许可证”，可以免交一切费用，这就吸引了大量的星际运输公司搬迁到 Helghan 系统的行星上。

2199 年：脱离

尽管进行了多轮谈判，Helghan 政府和地球没能达成双方都满意的协议。地球勒令 Helghan 必须全盘接受 UCN 的规定。而作为回应，Helghan 政府正式宣布退出 UCN，并宣布自己成为独立的殖民地。

UCN 最初考虑以向 Helghan 系统禁运的方式来报复 Helghan 政府的决定，但很明显这个计划不可能成功。因为 Helghan 可以拦截所有通向地球的航道。资源匮乏的地球离开了殖民地的资源输入根本没办法存活。于是 UCN 决定向 Helghan 星系派遣一支强大的 UCA 海军舰队，武力控制途经 Helghan 星宇的运输生命线，并以武力封锁的方式实施对 Helghan 系统的禁运，从而解决掉这个麻烦。



Helghan 白金时代结束

杀手被杀 《杀戮地带》于 2004 年 11 月 2 日正式上市。作为荷兰制作小组 Guerrilla 的首部作品，《杀戮地带》并没有像 SCE 吹嘘的那样深不可测，游戏推出后得到的全球平均得分仅为 7.3 分，远低于在 2001 年底推出的《光环》的 9.5 分。这一结果仿佛一记耳光狠狠地打在了 SCE 脸上。从此玩家再提起“光环杀手”就如同再揭 SCE 的伤疤一样。

2199 年 –2204 年 —— 第一次太阳系外战争

这标志着第一太阳系外战争时代的结束

2200 年：Helghan 警察部队叛乱

随着事态日益严峻，Helghan 政府企图策反驻扎在 Vekta 和 Helghan 两行星上的 ISA 部队。失败后，他们又试图强行驱逐 ISA 部队。ISA 海军陆战队和海军进行武力还击，和 Helghan 武装在两个殖民地内发生了多次流血冲突。尽管 Helghan 武装数量占优，但他们的装备落后，士兵缺乏训练和经验，使得很多 ISA 部队成功逃出了 Helghan 的攻击。这些有经验的 ISA 部队开始分散到太空中并利用隐藏基地和 Helghan 部队打游击战。



2201 年：第一次太阳系外战争爆发

2199 年派出的 UCA 海军舰队终于在 2201 年到达了 Helghan 星宇，他们联合了当地的 ISA 舰队很快地抢占了 Helghan 星宇内所有航道的导航点。舰队的主力开始向 Helghan 行星进发以便对其实施武力封锁。Helghan 政府决定派自己的舰队和 UCA 海军正面对决。

事实证明，Helghan 舰队的小型战舰根本就伤害不了 UCA 巨型战舰的皮毛。这次交火变成了一次单方面的屠杀。Helghan 舰队几乎完全被摧毁。在这场战斗中，Helghan 行星外的巨大空间站也在不明的情况下被摧毁了。



UCA 宣称是空间站上的 Helghan 人在逃离前自己破坏了空间站，以防止其落入 UCA 之手。Helghan 政府宣称是 UCA 故意开火击毁了空间站。事实真相到现在也没有能够查明。但本次空间站损毁事件的直接结果就是 Helghan 政府正式向 UCN 宣战。UCA 海军认为对 Helghan 行星进行登陆作战是浪费生命和资源，因此他们只留下了一部分船只封锁了 Helghan 行星，大部队则转而向 Vekta 行星开进。

2202 年 –2204 年：抵抗运动

一些 Helghan 极端主义者开始进行恐怖主义活动试图阻碍 ISA 对 Vekta 的长期占领。尽管大部分 Vekta 的原住 Helghan 人只是想平静的生活，反抗分子还是得到了足够人的支持一天一天发展壮大起来。针对 UCN 送来的新移民的爆炸、突袭、枪击等等事件发生的越来越频繁。Vekta 已经不再是当初的那个无忧无虑的世外桃园了。

2201 年：第一次太阳系外战争结束

ISA 和 UCA 联合舰队到达 Vekta 星宇，很容易地降伏了在 Vekta 轨道上执勤的 Helghan 海关部队。最初，Helghan 政府威胁说要“坚决抵抗到最后一兵一卒”。但在 UCA 的巡洋舰在轨道上对星球表面进行了警告性轰炸以后，Helghan 政府很快就放弃了抵抗，接受了这次注定的失败事实。投降后，Helghan 政府部门完全被关闭，所有政府高层全部被捕。Helghan 集团的董事会成员也难逃被捕的命运。很多相关人员开始了逃亡生涯。



当前往地球的船只带回了 UCA 战胜的消息，UCN 议会开始讨论如何处理 Helghan。最终，议会的讨论结果是 Helghan 人实在是太不老实，不能再作为 UCN 的成员来对待了。UCN 需要在 Helghan 人的星球上亲自建立自己直接控制的殖民地，以便随时监视 Helghan 人的一举一动，防止他们在未来再搞出什么麻烦来。就这样，一张打着“外交通牒”幌子的不平等条约被送到了 Vekta，而当时已经四分五裂的 Helghan 政府除了接受它以外别无选择……驻扎在 Vekta 的 ISA 军队全面接受了行星的管理。满载着效忠 UCN 的新地球移民船队开始源源不断地抵达，开始扩充 Vekta 上原有的殖民地。

Helghan 反叛的悲惨下场对其他的殖民地也有着深远的影响。从此 UCN 对殖民地税收和星际贸易的控制权再也没被人质疑过。



2204 年 –2340 年 —— 早期 Helghan 时代

忠于原 Helghan 政府的人们离开了 Vekta，开始了通往 Helghan 行星那极端恶劣的环境的长途旅行。Helghan 行星恶劣的环境不适合人类居住，长期以来这里只被当作矿产和化学品的堆放处。现在 Helghan 人不得不征服这里的自然。然而，在 Helghan 人努力改变着 Helghan 行星环境的同时，这恶劣的环境也改变他们。这个时代是 Helghan 人在 Helghan 行星定居的早期时代。

2204 年 –2210 年：大逃亡

译者注：原文标题是”The Exodus”，即圣经中先知摩西带领希伯来奴隶在神的指引下逃出埃及的故事。

ISA 驻 Vekta 的总督对于 Helghan 极端分子的恐怖活动作出的回应就是对 Helghan 原住民们越来越严厉的管制欺压。最终，在绝望的驱遣下，很多富有的原住民族把自己的财富聚集起来，把那些老的殖民飞船买了下来，并把它们修缮到能够再次做星际旅行。原住民们推举出了一个代表，与 ISA 总督进行谈判，要求政府能够允许他们离开 Vekta，移居到 Helghan 上，和那些当初战争中被摧毁的空间站的幸存者们一起生活。ISA 总督同意了他们的要求。Helghan 人的大逃亡行动开始。数以百万记的不满 ISA 的原住民乘坐飞船飞向了 Helghan 行星上的新殖民地。



ISA 和 UCN 都不想承担在 Helghan 行星上建立这个新殖民地的费用，他们只想把这些原住民送到 Helghan 上去让他们自生自灭。为了让这个行动合法化，他们重新承认了原本被解散的 Helghan 政权和合法性，并给予了他们“独立主权”，并宣布 Helghan 行星将是 Helghan 政权的永久领土……当然这个新国家暂时会受到 ISA 的封锁和管制——直到双方能够建立正常的外交关系为止。

2215 年 –2220 年：正式定居 Helghan 行星

Helghan 贫瘠的大地和天堂般的 Vekta 比起来有着天壤之别。疾病，风暴和饥饿让新定居 Helghan 的人群中出现了大量的死亡。十年以后，随着 Helghan 人对环境的逐渐适应，死亡率开始大大降低。慢慢地，一个新的文明从难民营中诞生了。一些主要工业和食品生产产业也渐渐启动。



杀手归来 “杀手被杀”的噩耗并没有打垮 SCE 树立自己王牌主视角射击游戏的决心。相反，在 05 年 E3 展会上，SCE 除了带来还未发售的 PS3 之外，会场上播放了一段惊天动地的主视角射击游戏的演示，那无人可敌的画面，那无人可比的互动性，难道卧薪尝胆的《杀戮地带 2》可以带给全世界玩家根本不敢想像的次世代游戏体验？

这标志着早期 Helghan 时代的结束

2220 年：艰苦岁月

2220 年，数个难民营的领袖们首次会合，重新成立了 Helghan 政权。90% 的难民营同意整合他们所有的资源和劳力，以便能共同重建他们的文明。各种严重的疾病困扰着整个殖民地——Helghan 上的高重力，异种辐射，还有肆虐的风暴都大大影响了居民的寿命。ISA 没有对 Helghan 给予任何的医疗援助。殖民地内的诊所只有非常简陋的医疗设施。在户外工作的人必须佩戴面具成为了一条必须遵守的规定。从那时起，“佩戴面具”成了 Helghan 行星上工人阶级的象征。即便带了面具，原住民们俗称的“肺烧病”还是成为了三十岁以上的 Helghan 人死亡的主要原因。

令人欣慰的是，Helghan 居民们发现了丰富的矿藏。采矿很快便成为了 Helghan 上最流行的行业之一。



2223 年：ICSA 尝试与 Helghan 交涉

随着 Helghan 行星上的殖民地基本设施逐渐完成，“独立殖民战略联盟”（Independent Colonial Strategic Alliance，下简称 ICSA）派人联系了 Helghan 政府，试图说服 Helghan 加入他们的组织并表示愿意向 Helghan 提供援助。ICSA 是一个与 ISA 类似的非官方组织。他们的目的是向那些不愿意完全受控于 ISA 的殖民地提供帮助。尽管 ICSA 对 Helghan 许诺了很多的好处而且不要求很多的回报，对于第三方势力保有戒心的 Helghan 政府态度强硬地拒绝了 ICSA 的提议。



2223 年 -2305 年：早期 Helghan 时代

ISA 强加的贸易制裁迫使 Helghan 在最初的十几年进行不平等的星际贸易。尽管现在 Helghan 除了能源以外还大量出口矿产，财富的积累还是很慢。Helghan 上大部分人的生活都是痛苦而短暂的。他们不得不忍饥挨饿，在恶劣的环境中，进行着非常艰苦的劳作。政府时不时的紧缩银根加上百姓的吃苦耐劳使得 Helghan 人得以生存，甚至开始有了一点点的盈余。但是，条件越是有所好转，Helghan 人也就越是对当初傀儡政府的软弱和 ISA 强加的不平等条约表示愤怒。



2330 年 -2350 年：大衰退

对 Helghan 贸易的垄断给 Vekta 行星带来了大量的财富，但他们却没有把这些财富投入到 Helghan 条件的改善中。随着 Helghan 行星人口的增长，Helghan 收入中越来越大的一部分不得不被用到维持百姓的基本生计上。这造成了很多工厂的大型设备在恶劣环境中年久失修。大型工业事故接连发生。Helghan 不得不花钱请 Vekta 人来修理更换工厂的设备，但这些工厂的停工造成一场持续了二十年之久的经济危机。

Helghan 上的经济学家认为这次经济危机完全是由 Vekta 人的贪婪造成的。当时 Vekta 上也有了麻烦，Helghan 的停工使得 Vekta 人不能再从利润丰厚的能源矿产黑市上牟利，所以他们根本无暇顾及 Helghan 的问题。

Helghan 行星上再次出现了饥饿致死的百姓，这在 2220 年以后还是首次出现。

2307 年：Scolar Visari 降生



这个日后会成为 Helghan 元首的男孩降生在一个富有的 Helghan 民主极端主义者家庭。据称他的家族是一个原 Helghan 集团董事的直系后代。Visari 在很小的时候就表现出了卓越的思想家天分和领袖素质。

2305 年：原住民的后裔

在 Helghan 行星上，原住民的第三代后裔们降生了。在基本的基因改造技术和艰苦的环境双重作用下，这一批后裔开始逐渐适应了高重力环境。他们的肺对 Helghan 大气中的高度污染有了免疫力。同时他们的细胞对环境中的各种辐射也有了较高抵抗力。



2304 年：ISA 防御网络开始构建



几支最为富有的 ISA 部队开始在星球轨道上搭建大型的永久防御平台。他们认为这样的平台比维持一只大型舰队更加有效。驻扎 Vekta 的 ISA 高层也采纳了这个意见。他们撤除了包围 Helghan 行星的舰队，把保卫 Vekta 行星的职责完全交给了在 Vekta 轨道上建立的大型防御平台，只保留了一只小舰队维持日常海关工作。

2340 年 -2357 年 Helghast 时代

艰苦的条件最终导致了社会和经济的变化。为了适应普通人类无法生存的环境，一位魅力十足的领袖催化了一个全新种族的诞生：一个不同于人类的种族，一个有着大胆的抱负的种族。

2340 年 -2347 年：Visari 的崛起

在这个经济低迷，人心恐慌的时代，一个卓越的人物出现在了 Helghan 的政治舞台上——Scolar Visari 一世，一个后来自封为 Helghan 元首的人。Visari 的政治思想非常的简单而又诱人：Helghan 人以人类的身份来到这颗星球，但现在他们已经不再只是人类了。他们与普通人类不同。他们已经被改变了。艰辛的旅程改变了 Helghan 人的外貌；Helghan 行星上异常的环境改变了 Helghan 人的身体；经历的各种苦难改变了 Helghan 人的精神。以前带领 Helghan 人来这里定居的政府只能维持 Helghan 人目前的生活状态。他们不能给 Helghan 人带来新的生活，不能给 Helghan 人带来新的希望。更重要的是，他们根本没有意识到 Helghan 人自己的改变。Visari 宣称：世界已经改变我们，现在我们要去改变世界！

Visari 高超的演讲技能和人格魅力吸引了大批的追随者。他的思想烽火燎原似的在民众间传播开来：所有 Helghan 人同属一个民族，一个国家。他们要统一起来共同反抗压迫！更重要的是，Visari 是第一个公开宣称 Helghan 人已经成为了一个全新的种族的第一人。他宣称 Helghan 是一个比人类更加优秀的种族，一个“超人类种族”。这一点后来成为了 Helghast 宣传攻势的核心思想。他四处宣扬基于军事化的绝对服从的价值观。这后来也变成了 Helghast 思想的代表。他还改变了人们对“戴面具”这个原本社会底层工人的标志的看法。他宣扬戴面具是光荣的，戴面具是 Helghan 人身分的象征，戴面具是 Helghan 人坚强的象征。Helghan 的民众，不论贫富，开始逐渐地集结在 Visari 的周围。

2347 年：Helghast 种族的诞生

Visari 在一次公开演讲中首次使用了“Helghast 族”这个名称。据称这个词的来源出自古英文词语“gast”，意思是“精神”（spirit）或者是让人产生敬畏感的“幽灵”（ghost）。Visari 说他们已经不再是以前的 Helghan 人了。他们以前是一群失去了“反抗精神”的人类。但是在 Helghan 恶劣环境中世代的抗争已经让他们成为一个全新的种族，一个惟一还保有“奋斗精神”的种族。不管这个词的来源究竟是什么，Helghast 种族这个名词从此诞生了。



杀手不服 《杀戮地带 2》在 05 年 E3 上的亮相震撼了世界。不过很快就被人指责这是一段预先渲染好的 CG 动画，根本不是什么实际游戏画面。SCE 随后解释道：我们演示的是游戏的概念，只要给我们时间，PS3 必将实现你们现在看到的效果……无论如何，《杀戮地带 2》再次赢得了全球玩家的瞩目，作为 PS3 的面子工程，这次是行也得行，不行也得行。

Visari 导演了一次针对自己的刺杀事件，进一步博得了大众的同情。随后他在一个广得人心的反政府组织的支持下，发动政变推翻了当时的 Helghan 政府，并自封为 Helghan 的元首。他从原 Helghan 政府手中接管了无节制的绝对的权利。他又祈求 Helghan 军队领导人能给他十年的时间。这十年中军队必须服从他绝对的领导。而他许诺会用这十年时间把 Helghan 军队打造成一股不可忽视的力量。作为他计划的一部分，Visari 开始大力扩充 Helghast 军备。Visari 领导的这场 Helghast 革命的另一个方面是“文化革命”，目的是要彻底改变 Helghan 社会的面貌。2349 年，Visari 下令禁止再使用英文书写系统，取而代之的是一套新的 Helghast 字母表。推行一种全新的 Helghast 语言的计划因为种种困难而被搁置。但 Visari 本人对这个新语言计划一直念念不忘。最后，老的 Helghan 政府徽章被一个新的更加简洁明快、引人注意的标志所代替：Helghast 三叉戟，三根箭头分别代表了 “责任”，“服从” 和 “忠诚”。这就是 Helghast 社会的新价值观的基础。



2350 年：新 Helghan 经济发展

从小规模走私活动开始，Helghast 逐渐地渗透了 ISA 的封锁圈，开始大规模地和其他殖民地进行黑市交易。一开始他们的交易还仅限于 Vekta 上的能源黑市。但 Visari 开始吸引越来越多的其他殖民地的黑市供应商们到 Helghan 行星直接提货。已经被大幅削弱了的 ISA 舰队对这种走私活动基本无能为力。Vekta 内部也出现一些政治派别质疑政府维持对 Helghan 行星封锁的必要性。Helghast 重建了他们的轨道空间站，尽管这次的规模远远不比从前，但是 Helghast 的贸易还是从此突飞猛进。随后 Helghast 政府和 ICSA 正式达成能源和原材料供应合同，这标志着 Helghan 行星的经济衰退彻底结束了。这个合同对 Helghast 和 ICSA 双方来说是互惠互利，双方都在本次合作中得到了很大的好处。

2356 年：第二座轨道防御平台修建开始

由于对 Helghast 的军事扩张感到不安，ISA 的总督下令在 Vekta 轨道上修建第二座防御平台。这座新平台和 Vekta 轨道上已经服役了 52 年的第一座平台共同担当着 Vekta 行星的防御任务。ISA 的 Stuart Adams 将军被指派为新平台的指挥官。（**译者注：**这个新平台和 Adams 将军都在在《杀戮地带》一代中出现。）

ISA 总督没有给 ISA 星际海军增加预算，进一步使得 ISA 舰队失去了对 Helghan 星宇的控制。

这标志着 Helghast 时代的完结

2340 年－2357 年 —— 第二次太阳系外战争

被骄傲和力量蒙蔽了双眼，Helghast 开始了一个异常大胆的计划：夺回本来属于他们的 Vekta 行星，重建他们的伟大帝国。他们孤注一掷的计划失败了。Helghast 军队在 Vekta 的失败，造成了 Helghast 最不愿看到的后果——ISA 反攻到他们的家门口来了。但是，谁知道 Visari 是不是还有另一手准备呢？

2357 年：入侵计划（《杀戮地带》1 游戏的开始）

元首 Scolar Visari 指定了一个大胆的计划：反攻 Vekta，把它重新变成 Helghast 的殖民地。他大肆煽动群众对 ISA 的憎恨心理，宣称他们要报仇。Helghast 的高层禁不住这个计划的诱惑，纷纷向 Visari 表示效忠，并许诺如果计划成功就推举 Visari 成为皇帝。



Visari 的计划很简单：

1. 利用在 ISA 内部卧底的间谍 Stuart Adams 将军职务之便使得 Vekta 外的轨道防御系统瘫痪。
2. 利用在 ISA 内部卧底的间谍 Stuart Adams 将军职务之便入侵 ISA 的情报系统并将 ISA 军队引离城市。
3. 趁轨道防御系统瘫痪的时机由 Joseph Lente 将军带领 Helghast 军队入侵 Vekta。
4. 重新开启轨道防御系统并利用该系统击溃 UCA 派来增援 ISA 的舰队。
5. 占领整个半人马星系，在 UCN 被打的措手不及的情况下要求和其展开和平谈判，进一步拖延时间。
6. 利用 Helghan 和 Vekta 上所有的资源，以及战败的 UCA 舰队上获得的技术，构建一只能和 UCA 海军对抗的舰队。
7. 再次开始向驶往地球的船队征收关税。
8. 封锁通往地球的所有航道，逼迫 UCN 投降。
9. 占领 UCN 海军造船厂和空间防御平台。饿死地球上的全部人口。建立一支超级舰队。将所有的殖民地都纳入 Helghast 统治之下。

2358 年 3 月：Vektan 委员会

入侵 Vekta 的 Helghast 部队已经被击溃了。Vekta 的高层在 Vekta 城召开了一次委员会讨论如何结束这次战争。委员会很快就制定了一份行动计划：

- 解除 Helghast 的军事力量。
- 逮捕元首 Visari 并对其进行公开审判。
- 在 Helghan 上建立一个更容易控制的政权以防止类似事件再发生。

这份行动计划明显违背了 UCA 舰队撤军前留下的命令，但是 ISA 委员会担心 UCN 会追究他们不平等对待 Helghast 而造成这场战争的责任。



2358 年 9 月：复仇天使行动开始实施

ISA 舰队启航，开始了人类历史上最为庞大的军事行动，目标：占领整个 Helghan 行星。

2359 年 11 月：入侵 Helghan 行星正式开始

一共十二个集团军的部队参与了这次入侵 Helghan 的行动。集团军 Mandrake 是其中的一支。Mandrake 由一个 ISA 师团的和十个 Legionnaire 特种师组成。ISA 巡洋舰 “新阳号” 是该集团军的旗舰。新阳号的指挥官是战斗英雄 Jan Templar 上校。Mandrake 的任务是占领 Pyrrhus 城，并且尽最大可能抓获 Visari。Pyrrhus 是一个有着重大战略意义的城市。它是 Helghan 上的人口集聚中心之一。还是 Helghan 的贸易中心。ISA 和 Helghast 舰队在 Helghan 轨道上开始了交火。ISA 舰队大获全胜，形成了对 Helghan 行星的轨道封锁。ISA 委员会再次坚定了违背 UCA 命令入侵 Helghan 的决心。登陆 Helghan 作战的一切障碍都已经被扫平。谈判的可能性已经为零。Visari 发誓整个 Helghan 世界都会奋起抵抗入侵者。ISA 高层心里清楚他们必须速战速决。

THE END

结束语


Helghan 皇帝 Visari 将所有 Helghast 紧紧团结在一起。

玩家到底扮演的是好人还坏人？为什么这些敌人全部带着面具？《杀戮地带》的背景故事到底将什么啊？过去我听到过许多这样类似的问题。我想，通过阅读这篇“特稿”，相信许多玩将对“《杀戮地带》系列”有一个全新的认识。Helghast 是一个挣扎在利益漩涡中的悲情种族，他们是人类矛盾必然的产物。起初他们面对呵斥、压榨、征服只能够忍气吞声，后来他们选择了反击，而游戏中玩家又是扮演的 Helghast 的敌人。当你知道 Helghast 的命运之后，或许会对他们产生同情，或许会思考这场星际讨伐战的意义。《杀戮地带 2》通关后，主角无奈的坐在楼梯上，丝毫没有流露出一丝战争结束后的解脱和兴奋。

文 胜负师 美编 NINA



2009年无疑是格斗游戏玩家幸福年，次世代格斗2D代表《街霸IV》和3D代表《铁拳6 血统叛乱》都会在这一年登陆家用机平台。牛年开始没多久，牛气冲天的《街霸IV》就一下子点燃了众多格斗玩家的热血斗魂，其移植度之高令人惊叹。一口气追加八个可使用角色，丰富的花絮与隐藏要素，极具挑战性的单人原创模式，出色而稳定的网络对战，从各方面都可以看出格斗天尊的诚意与实力。由于本作的系统博大精深，而我对本作的接触时间也尚短，目前还很难深入技术层面，这一次还是将篇幅集中在基本系统和游戏内容方面，希望随着时间的推移，能与各位格斗爱好者共同成长。

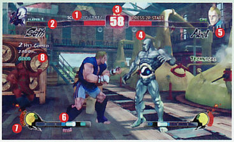
街头霸王IV	Capcom	格斗
多机种	STEET FIGHTER IV	日版
	2009年2月12日 1～2人	7990日元
	对应机种为PS3、X360	对应玩家年龄：12岁以上

系统名词解释



《街霸IV》中系统中有大量《街霸II》的经典元素，与《街霸3.3》也有比较大的区别，系统方面的专有名词比较多，而且还涉及到奖杯／成就和一些挑战相关的内容，因此这里就先一一解释一下，对于进一步了解对战系统也应该会有一定的帮助。

游戏画面图例



①街机模式得分或连胜数等信息
②体力槽
③剩余时间
④胜利局数显示
⑤角色头像
⑥超杀槽
⑦复仇槽
⑧附加信息

普通技 NORMAL MOVES

普通的攻击方式，通过轻、中、重不同强度的拳脚按键与站立、下蹲、跳跃等状态进行组合，就能形成多彩的攻击方式，是玩家最基本的攻击手段。

特殊技 UNIQUE ATTACK

以固定方向与按键进行特定组合而形成特殊攻击或动作，特殊技与普通技有一个共同点，那就是防御后不会削减防御方的体力。



必杀技 SPECIAL MOVES



通过相对复杂的方向与按键固定组合所形成的攻击方式，拳脚键的轻、中、重会让同一必杀技产生三种不同的强度，部分必杀技的动作和性能会因为强弱出现明显的不同。大部分的必杀技可以在特定的普通技或特殊技后取消输入，这样就能形成连续技。而必杀技的另一个特点是防御后会削减防御方少量的体力，而必杀技中的指令投则无法拆投。

防御 BLOCK

本作中的防御虽然叫BLOCK，但与《街霸3.3》中BLOCKING概念完全不同，指的就是普通意义上的防御。站立方向拉后可防御上段和中段攻击，方向拉后斜下可防御下段攻击，本作中没有空中防御。

投技 THROWS

普通投技指令与《街霸3.3》类似，轻拳＋轻脚或→轻拳＋轻脚为向前投，←轻拳＋轻脚为向后投。普通投的发生动作极快，在近距离时经常能拼赢普通技和必杀技，所以玩家应该养成双方一贴近就有投技和拆投的意识。拆投的方法是在投技发生动作中按轻拳＋轻脚，拆投有效时间很短，一般需要提前判断对手是否使用投技，硬直动作中不能拆投。指令投属于必杀技的范畴，攻击力一般大于普通投，且不能拆解，但用指令投也不能拆解普通投。部分角色有空中投技，空中投不能拆解。



超杀槽 SUPER COMBO GAUGE

画面下方的蓝色气槽，一共分为4格，在使用必杀技、攻击命中、被命中、防御或被防御等情况下都会有所增加，主动方超杀槽增加量更多。

受身 RECOVERY

在倒地瞬间按方向下，或是按任意两个拳脚键，就可以快速起身。一般来说只要连续输入指令，受身就能成功。但要注意，被下重脚、投技、超必杀技、奥义命中时是不能受身的。



前冲／疾退 DASH

快速输入两次前方向为前冲，快速输入两次后方向为疾退。DASH的持续时间短，但过程中不能进行攻击，也无法防御。除了用于快速调整双方距离，前冲常常是与大威力连续技中必不可少的衔接部分。

超必杀技 SUPER COMBO

在超杀槽4格全满的状态下可使用的威力巨大的招式，除投技系超必杀技外，均可在特定的必杀技之后取消使用形成连续技。不过因为蓄满4格超杀槽比较费劲，一次用完感觉有些奢侈，所以使用时要谨慎些。



©CAPCOM U.S.A., INC. 2008, 2009 ALL RIGHTS RESERVED.

拯救攻击 SAVING ATTACK

在美版中叫法不同，称之为“FOCUS ATTACK”，以下统一简称为SA。SA的操作方式为中拳+中脚，是游戏中最为重要的新系统。SA类似于《街霸3.3》的BLOCKING系统，但使用风险要大得多，特性也更为复杂：



（1）SA根据按住中拳+中脚的时间长短分为三个等级，1级SA命中只会产生普通技命中的效果，COUNTER时会产生2级SA的效果；2级SA是在角色身体闪光时松开按键，命中后对手会慢慢倒地，相当于短暂的眩晕状态，速度快的话可用地面连技进行追打，追打速度慢的话就变为浮空判定；3级SA是按键蓄力至最大，攻击变为防御不能，但可用SA格档，命中后对手倒地的速度更慢，更容易追打。

（2）SA过程中可以用类似BLOCKING的方法格档一次攻击，格档成功后依然是会受到损伤的，此段体力损伤显示为半透明状，可随时间恢复，恢复速度还比较快，但如果在恢复前被对手攻击命中，半透明的体力就会变成确实的伤害。在时间结束时，判定双方的体力多少，半透明体力是计算在内的。

（3）SA在攻击动作发出前和发出后，都可以用前冲或疾退来取消硬直动作，这一点非常重要，是SA最基本的用法，特别是要熟练掌握前冲取消的输入节奏与时机。



（4）SA不能格档的招式很多，比如投技、多段判定的普通技和必杀技，另外请注意一下出招表，在招式名称右边标有红色五星标志的，就是破甲技（ARMOR BREAK），可以直接把SA状态打破。由于使用SA时存在的险情实在太多，因此不建议频繁地单独使用。

挑衅动作 PERSONAL ACTION

操作方式为重拳+重脚，一般只能在地面挑衅（火引弹除外），也称“个人动作”。在本作中每个角色的挑衅动作不止一种，在选人画面中可以选择。不过本作的挑衅不像《街霸3.3》可以增加能力，比如增加下一击的攻击力或增加防御力等效果均不具备。只是在挑衅途中可以取消动作，不过在实战中并没有什么实用性。

EX必杀技 EX SPECIAL MOVES

查看出招表时，招式名右边有蓝色五星标志的招式可以使用EX版，使用方法是必杀技指令为按拳键时改为按任意两个拳键，为脚键时则是按两个脚键输入。EX必杀技是通常必杀技的强化版，没有轻、中、重之分，每使用一次要消耗1格超杀槽，一般来说会增加攻击力或连击数，也可能让原本必杀技的特性发生改变。



附加信息 BONUS MESSAGES

对战画面中，除了会出现连击数（HIT COMBO）显示，还有三种附加信息。TECHNICAL在使用拆投和受身时会出现；REVERSAL是在硬直时间消失瞬间使用必杀技、EX必杀技、超必杀技、奥义后出现；COUNTER是在招式攻击判定出现前被命中时出现，COUNTER状态伤害值更大，硬直时间更长，也更易被连续技追打。

眩晕 STUN

眩晕值是正常游戏中看不到的数值，只能在练习模式中调出显示。在连续受创时，眩晕值会累积，突破上限值后角色就会处于毫无防备的眩晕状态，用快速按键和摇方向的方法可以缩短眩晕时间，但基本上是任人宰割。连续处于非硬直状态1秒钟以上时，眩晕值会减少直至归零。每眩晕一次眩晕上限值会增加20%。每个角色的眩晕上限是不同的，身体越强壮的角色上限值越高，也就越不容易被打晕。注意，超必杀技和奥义命中不增加眩晕值。



EX拯救 EX SAVING

在美版《街霸IV》中称之为“EX FOCUS”，以下简称为“EX SA”。“EX SA”有两种使用方式，在普通技命中或被防御时按中拳+中脚，可以取消普通技硬直使出SA，但只有一些特定的地面普通技才能连接EX SA，而且要费1格超杀槽，这种用法在实战中没有太大意义。另一种用法是在必杀技或EX必杀技命中或被防御时按中拳+中脚，可以取消必杀技硬直及后半部分的动作，但需要耗费2格超杀槽。这种用法一般用于强力的连续技中，就算必杀技被防御，其破绽也会被EX SA取消，之后依然可以占据优势。只是两格气槽的代价不小，在将EX SA用于实战前，一定要先把相关的连续技练到基本无失误。

奥义 ULTRA COMBO



与奥义相联系的是超杀槽一端的圆形槽——复仇槽（REVENGE GAUGE）。在受到伤害时或使用SA格档时复仇槽就会增加，复仇槽达到50%以上时就能使用华丽的奥义了。在复仇槽达到100%时，奥义的攻击力会大幅上升，一般都能打下对手一半体力。使用奥义后，复仇槽归零，每一局开始时，双方的复仇槽也会清空，有点儿“不用白不用”的意思。奥义不能在任何招式后面取消输入，只能单发，但是在配合EX SA以及一些有浮空特性的招式，依然可以形成连技，而“裸杀”式的单发反击因为不会受到连续技威力修正的影响，往往也能起到一发逆转的效果，在我方体力一半以下、对手又能使用奥义的情况下要特别小心。

家用机版心得



在上次的“前线狙击”栏目中虽说有一些猜测与实际游戏不同，比如游戏中没有段位系统，而是以单纯的网络对战得分来进行网络排名，但家用机版的各模式概况这里就不再重复了，会以游戏过程中的心得分享为主。

系统语言的秘密

一般来说，国内玩家买到的《街霸IV》以港版居多，港版除了价格相对便宜些，还有包含日英双语。当玩家把主机的系统语言调成日文时，游戏菜单、出招表等信息便显示日文，玩家可以看到“波动拳”、“升龙拳”这样的日文汉字招式名；当玩家把系统语言调成中文、英文等语言时，就会显示英文，虽然看不到熟悉的招式名，但一些不易理解的日文假名变成英文后可让玩家解除语言障碍。另外，在设定中把语音调成日语游戏主题歌为日文版，调成英语语音为英文版。



场景互动

有人说这一作的《街霸》没有把版边的木桶打破之类的场景互动，其实这一作场景互动非常多。比如酒场场景中，角色多次在左边摔倒，那架子上的酒桶会全都滚下了，把老板急坏了；春丽的主场打着打着，二楼的观众会从楼上掉下了，非常有意思。各位玩家可以试试，能否发现场景中所有的小秘密。

TIPS 四天王的名字

有读者来信提问，说“四大天王”里头为什么只有沙盖特的名字是正常的，其他三个的名字都不对。这其实是《街霸Ⅱ》时代的历史遗留问题，美版和日版这三个人的人名是不同的，美版的维加是日版的巴洛克，美版的巴洛克是日版的拜森，美版的拜森是日版的维加，只要调成日文系统，这三个角色的名字就又正常了。

另外，豪鬼（GOUKI）在美版中叫AKUMA。今后我们提及《街霸》中的人物，还是会参照国内玩家惯用的日版人名。



全隐藏角色出现方法	
隐藏角色	出现方法
樱（SAKURA）	使用隆完成任意难度的街机模式
弹（DAN）	使用樱完成任意难度的街机模式
飞龙（FEI-LONG）	使用亚伯（ABEL）完成任意难度的街机模式
元（GEN）	使用春丽完成任意难度的街机模式
嘉米（CAMMY）	使用 C.VIPER 完成任意难度的街机模式
萝丝（ROSE）	使用维加完成任意难度的街机模式
豪鬼（GOUKI）	以上6名隐藏角色出现后，使用已通关的角色在难度不限、不接关、不输一局、无伤胜利一定局数以上（1局制需要1局无伤，3局制需要2局，5局制为3局，7局制为4局）的条件下打败塞斯，之后豪鬼乱入，将其打败后就能使用豪鬼了
刚拳（GOUKEN）	在使用豪鬼通过后，以豪鬼出现的相同条件再加上奥义或超必杀技胜利3局以上，刚拳就会乱入，将其打败后就能使用刚拳了
塞斯（SETH）	使用所有角色完成任意难度的街机模式

街机模式速成班



与“街机模式”（ARCEDE MODE）相关的隐藏要素主要是9个隐藏角色，还有5项成就和奖杯。推荐打法是难度调MEDIUM，局数调1局，然后就一个一个角色依次通关，如果遇到自己不熟悉的角色，可以先打一下“挑战模式”（CHALLENGE MODE）中“测试挑战”的NORMAL级别，在这里可以练练招，学习一些基本的连续技，还能顺便完成一些挑战。选MEDIUM难度打街机模式是因为奖杯／成就“Storied Reputation”的需要，对奖杯／成就没有兴趣的玩家可以选最低难度。把所有角色通关后，选人画面应该只有3个空格，此时推荐选择桑吉尔夫，用旋风掌（3个拳或3个脚同时按）一路拍下去就行了，这一招对电脑几乎是无敌的。只要打出一次无伤，就能令豪鬼乱入。用豪鬼通关后，选最高难度，同样使用老桑，还是用旋风掌狂拍，但要注意无伤、奥义、超杀的次数要求，如果觉得老桑的两圈指令不太好输入，可以转手柄的左摇杆来出。最后用旋风掌拍死乱入的刚拳，那难度较大的奖杯／成就“Legendary Champion”也就完成了。把刚拳、塞斯再通关一次，街机模式也就被“榨干”了。



TIPS 街机等待状态

如果你将你的PS3或X360联上网，在默认状态下就会处于“街机等待状态”（ARCADE REQ），在玩街机模式时就会有对手乱入，与你进行网络对战。虽然这很好地模拟了街机厅的感觉，但在还没有打完街机模式的隐藏要素前，会让人觉得很麻烦。因此，请在主菜单画面按R1键／RB键进入状态编辑画面，将ARCADE REQ SETTINGS设为OFF即可。当然也可以直接拔网线，呵呵！





时间与生存的挑战



《街霸Ⅳ》的奖杯／成就大部分都是简单或中等难度的，但与挑战模式相关的成就都非常难，而且角色颜色、挑衅动作、称号等可以在挑战模式中获得的收集要素相关奖杯／成就也会受到影响。

挑战模式是重要的单人游戏模式，分为时间挑战（TIME ATTACK）、生存挑战（SURVIVAL）和测试挑战。时间挑战需要在限定时间内打倒若干对手，一局定胜负，每一局体力都会加满，而每打倒一个对手会得到一定的时间奖励，用超杀命中对手+5秒，用奥义命中对手+10秒，无伤胜利+15秒，打倒规定人数后，根据所剩时间多少可获得金、银、铜牌。生存挑战是以一条体力挑战多名对手，一局定胜负，每打倒一个对手会回复一定比例的体力，QUOTA所要求的胜利数是最低标准，要获得金牌需要打倒最低标准2倍或3倍的人数。时间和生存挑战NORMAL难度各20关，HARD难度各5关，用任意角色挑战均可。每一都有一些特殊的规则，可对我方产生有利或不利的影响，挑战前建议先确认一下。

TIPS 老桑的个人秀

时间与生存挑战和街机模式一样，都是打电脑，所以桑吉尔夫的“旋风掌战术”依然有效，是相对安全和偷懒的打法。惟一需要小心的是嘉米，她的必杀技打点低，是旋风掌的克星，但也可以利用大威力的投技来对付她。

在测试挑战中挣扎

虽说时间和生存挑战比较费时，但因为有对电脑专用的打法，所以难度没有想像中那么大。倒是测试挑战能把人急死！NORMAL难度和HARD难度各5关，普通难度主要是让玩家练习角色的出招、基本连续技和目押连续技，而HARD难度每关就只要完成一个高难度连续技，完成一次即可，没有金、银、铜牌之分。

由于每个角色的挑战均不相同，也就是说要完成全部测试，一共要打250关，只要有一两个连技用不出来，就无法将挑战模式完美，条件十分苛刻。《街霸Ⅵ》连续技的难度主要体现在目押和取消两方面，目押是以普通技形成的连续技，要在特定帧数按拳脚键才能连上，早了招式不出，晚了会被防御，想用按键连打的方式碰运气是不行的，与3D格斗中的JF技有些类似，慢慢测试按键时机很有必要。而取消的难度一种是体现在蹲轻脚等命中后有利帧数极少却需要取消复杂指令必杀技的情况，而另一种是指在密集指令中用EX SA取消，且之后还有复杂的指令。如果遇到了目押与取消难点混合的连续技，那对于初学者来说真是“叫天天不应，叫地地不灵”。游戏中没有连技课题演示，所以只能挑战者自己去琢磨了。

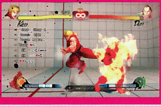


奖牌串通法

每次网战结束，系统会根据玩家的表现和战果给予一些奖牌，在玩家资料中可以查看奖牌取得情况。其中“无伤胜利”和“时间结束后以体力多少判定胜利”这两种奖牌在正常对战中比较难取得，不过只要邀请自己的朋友进行对战，并事先商量好，那么各种奖牌都可以轻松取得。

TIPS 挣扎中的小技巧

目前NORMAL的测试挑战我已经都过了，HARD过了一半左右。用手柄的玩家可通过设置快捷键、暂时调整键位的方式来降低连技的输入难度，比如设一个SA的快捷键，遇到EX SA的情况



就方便多了。而把一些连技中需要的按键调到自己顺手的位置也是实用的方法，反正我们的目的是通过挑战，在实战中也不可能去使用成功率很低的高难度连技，减少连技的步骤就能提高成功率。对战时再把键位换回来就行了。

至于蓄力系的角色，个人感觉的确是用街机摇杆更舒服，连技的成功率也高一些。不过《街霸VI》的原装摇杆目前价格炒得过高，八百甚至上千元的性价比太低，有兴趣的读者可以使用其他质量过硬的摇杆代替，一般200～400元就能拿下。

奖杯与成就列表

奖杯／成就名称	奖杯	成就	达成条件
Unbeatable Fist	白金	－	获得除此之外的全部奖杯
收集数据相关			
The World Warrior	铜杯	20	开启全部角色
Color Guard	铜杯	10	开启所有的颜色
No Sweat	铜杯	10	开启所有的挑衅动作
Title Master	银杯	50	获得全部的称号
Icon Master	银杯	50	获得所有的头像
Special Move Master	铜杯	10	使用100次必杀技
EX-cellent Master	铜杯	20	使用100次EX必杀技
Super Combo Master	铜杯	10	使用100次超必杀技
Ultra Combo Master	铜杯	10	使用100次奥义
Focus Master	铜杯	10	使用100次拯救攻击
Crowd Pleasing Master	铜杯	10	使用10次挑衅动作
Super Combo Champion	铜杯	10	用超必杀技终结对手50次
Ultra Combo Champion	铜杯	10	用奥义终结对手50次
Sunny Daze	银杯	40	累计用超杀或奥义终结对手365次
Simply Perfect	铜杯	10	无伤胜利达到10局
街机模式相关			
Arcade Rat	铜杯	20	任意角色完成普通或以上难度的街机模式
Storied Reputation	银杯	30	所有角色完成普通或以上难度的街机模式
Save Your Quarters	银杯	30	不接关完成普通或以上难度的街机模式
World Champion	银杯	30	完成最高难度的街机模式
Legendary Champion	银杯	50	在最高难度的街机模式中打败刚拳
挑战模式相关			
Challenger	铜杯	10	完成挑战模式中的任意一项挑战
Challenge Expert	铜杯	30	完成挑战模式所有的挑战
The Gold Standard	金杯	50	挑战模式所有的挑战均获得金牌
Rapid Fighter	铜杯	10	完成所有普通级别的时间挑战
Speed King	铜杯	20	完成所有困难级别的时间挑战
Tough Cookie	铜杯	10	完成所有普通级别的生存挑战
Last Man Standing	铜杯	20	完成所有困难级别的生存挑战
Technical Fighter	铜杯	10	完成所有角色普通级别的测试挑战
No Challenge Too Hard	铜杯	20	完成所有角色困难级别的测试挑战
网络对战相关			
All Dolled Up	铜杯	10	首次设置自己的称号和头像
Medals Get!	铜杯	30	获得所有种类的奖牌
Medal Collector	铜杯	10	获得100个奖牌
Medal Hunter	铜杯	10	获得500个奖牌
Medal Master	铜杯	30	获得1000个奖牌
Lobbyist	铜杯	10	建立10次多人对战大厅
Taking On All Comers	铜杯	10	接受10场对战邀请并完成比赛
The Road to Battle	铜杯	10	进行100场网络对战（模式不限）
Hard Fought Battles	铜杯	20	进行200场网络对战（模式不限）
Proof of Battle	铜杯	20	进行500场网络对战（模式不限）
Way of the Fist	铜杯	10	在网络对战获得5场胜利（模式不限）
The Journey Begins	铜杯	20	在网络对战中获得10场胜利
10 Years Too Early	银杯	20	在网络对战中获得50场胜利
10 Years Too Late	金杯	50	在网络对战中获得100场胜利
First Victory	铜杯	20	在排位赛中获得首场胜利
The Line Starts Here	铜杯	20	在排位赛中获得3连胜
I Got Next!	银杯	30	在排位赛中获得5连胜
Playing To Win!	银杯	50	在排位赛中获得10连胜

与人斗乐趣无穷

这里不得不赞一下《街霸VI》的网络对战模式，这是目前为止次世代格斗游戏最具乐趣的网战，不为别的，单就一格信号也能进行基本流畅对战的网络，就已经非常了不起了。信号不强的情况下，会在每局一开始卡上几秒，而对战过程中掉帧、画面卡的情况很少。不过这是PS3网络对战的情况，X360在一格信号时会有一些卡。如果你对网络对战比较看重，那么推荐你购买PS3版的《街霸VI》。

网络对战分玩家赛（PLAYER MATCH）和排位赛（RANKED MATCH）两种，玩家赛只计算胜负数，而排位赛会影响对战得分（BATTLE POINTS）。对战得分是浮云，没什么实际用途，所以网络对战时建议多打打排位赛。因为排位赛不能选择对手，所以如果能练两个网战时比较少见的角色，那在遭遇战中往往能起到出其不意的效果。网络对战相关奖杯／成就也不少，而头像、奖牌等收集要素也都得通过网战才能拿齐。除了排位赛连胜得凭真本事，打够500场那基本上就都解锁了。



实用技术 特快专递

实战小技巧

以下对战技巧由“游天堂”提供，相应的对战影像请参看本期的游戏光环DVD。

抢投与反投

作为《街霸》系列一贯的特征，投技的无敌时间是非常短暂的，以在2008年12月27日，上海举行的第2次《街霸IV》比赛“上海最强战”（2对2）的比赛来说明吧。肯（KEN）在连续的弱攻击（下蹲轻脚、轻拳）后，对刚刚解除受伤状态，采取防御动作的亚伯（ABEL）使用投技并取得成功。另一次攻防，肯在使出轻脚攻击后，立刻使出抓投，再次抓住了处在防御状态下的亚伯。



这是因为本作中，虽然防御硬直和受伤状态下不能直接被投，但是这两者对投技的无敌时间，只有区区的2帧而已。因此，反应一旦稍慢，就会被接下来的投技攻击抓住。所以在《街霸》系列中，抢投是重要的攻击手段，可有效打破对手的死防。

那么，如何去对抗这样霸道的攻击手段呢？在接下来的例子中，我们可以看个端倪。肯再次实施下蹲弱脚攻击，想再一次抓投，但是已经上了两次当的亚伯并没有坐以待毙，而是在防御过程中输入了指令投，并成功地反抓住了肯。这就是一种对抗抢投的有效手段，相对于亚伯的防御硬直来说，肯本身也存在着一个“自己出招的硬直时间”。利用这段时间快速输入指令的话，就可以成功地反击到处在自身硬直时间中的肯了。

飞行道具的对策

“《街霸》系列”一直以来，都给人很强的“波升游戏”的感觉。玩《街霸》，如何对抗“波升流”传统战术是玩家需要解决的一大课题。尤其是面对像是沙盖特这样飞行道具强悍，又有强力升龙技的角色。

这里为大家介绍一种对策：当我方选用的角色为春丽、C.VIPER等拥有跳跃攻击技能的角色时，我们可以配合沙盖特发波的瞬间，使出诸如霸山脚、火焰踢等技巧予以直接反击！这样一来，只要重复数次，对方就不敢随意使用飞行道具了。抑制住飞行道具后，局势就会向有利于我方的方向发展。当然，破波招式使用的时机把握非常重要。



简易瞬狱杀

本作豪鬼只有瞬狱杀一种超杀，由于指令是“轻拳 轻拳 前 轻脚 重拳”，输入慢的话很容易被人看出来。其实瞬狱杀有“轻拳 轻拳 前＋轻脚＋重拳”的简易出法，实际运用就是在一些硬直动作中连点两次轻拳，最后方向与两个键一起按，可大大增强隐蔽性。奥义只要将方向“前”换成“后”就行了。



本作通关大约需要花费时间 16 小时，其中 2/3 的时间都是用在烘托剧情上，可想而知游戏的剧情还是相当值得一看的，不过单从游戏性来说就差了一把火候。和 NDS 上的前作一样，本作仍然几乎没有隐藏要素可言，好在游戏中出现的各种谜题仍有一定的挑战性，在这篇特快中，玛娜就为大家带来了游戏中比较难解的谜题的答案，不过可要记得等到卡关的时候再看喔！

文 玛娜　美编 anubis

异色代码 R记忆之门	Nintendo	动作冒险
Wii アナザーコード：R記忆の扉		日版
2009 年 2 月 5 日	1 人	5800 日元
无对应周边		

难点谜题透析

第一章

リチャードのキャンプ场

得到饮料后，将其喝完才能触发下面的剧情。



ゲストハウス



被トミー怀疑并带回ゲストハウス后，调查门下方的脚印和储物柜上落下的饮料瓶各两次，便可证明自己的清白。

第二章

リチャードのキャンプ场

得到炭后，在帐篷中找到“纸マッチ”，用火柴对准炭火中心的纸数秒即可引燃，之后在拿到饮料的地方找到“ダンボール”，对着火扇动便能使其变旺。

焼けた別荘迹

使用RAS后出现上下两排指示，只需同时按下相对应的上下两个符号即可。



ボートハウス

又是一个使用RAS开锁的谜题，其中的“3”，需要依次按下“1+2”三个键组合而成。



ボートハウス

用绳子和救生圈组合，然后再与岸上的机械组合。



ボートハウス

包上密码锁的密码已经有暗示了，就是“LAKE”。



第三章

古い民家

得到藏宝地图后将其放到电热器上烘烤片刻便可使其上的图案浮现出来。



古い民家

电闸跳了之后，使用照相功能对着正前方拍照便可看到电闸所在位置，抓住电闸推到原位就可以令电力供应恢复。

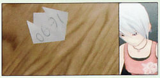
湖畔

向左走到第 16 步，石头上会出现埋藏宝藏的闪光点，多一步少一步都不会出现。



リチャードのコテージ

想要知道打开 Email 的密码需要调查左边抽屉里的折纸，先将其从“右下”对折，然后将两边的角折到中间就可以看到密码是“1690”。



第四章

リチャードのコテージ～コテージエリア

想从下水道得到“ピックケース”，需要先在工地附近找到管子，接上发现漏水之后，再回到リチャードのコテージ的 2 楼抽屉里找到“ガムテープ”，将它们组合在一起就可顺利用水让“ピックケース”浮起来。



第五章

アルフレッド家

将音乐盒摔坏后，先将掉出来的木板翻过来，可以看到上面有一张生日卡片，把生日卡片撕下后，才能将木板插回到音乐盒里。



コテージエリア

マシュー病倒之后，先在厨房的冰箱、卧室的床头柜和浴室的抽屉里调查发现什么都没有，然后出门去レストラン询问，得知可以去シャーロットの家试试看。シャーロットの家在下一个区域，快到达的时候发生剧情，然后去温室里调查红色的植物得到“レッドハーブ”，回家，在厨

©2009Nintendo Developed by CING

房找到“ポット”，然后回到废屋的桥上，在溪流中汲水（其他地方有酸性的水会导致药变质）。回家，将“レッドハーブ”和“乳钵”组合成“药草液”，然后在厨房的锅里倒入水和“药草液”煎煮，药水变成红色就成功了。



纳屋

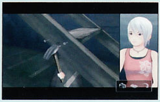
纳屋中的机关需要先在靠近纳屋门口的桌子上找到“分铜”，然后对着机关使用“メダル”和“分铜”（注意：在纳屋中得到的“メダル”太重了，要使用罐子换来的硬币才可）。在天平的左侧放两个大砝码和一个硬币便可解开机关，之后将钥匙从缺口处拿出来。



第六章

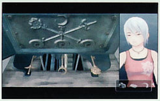
时计台

调查台阶发现台阶断裂后，在柜子中找到铁锤，桌上的箱子里找到铁钉后就可以修理台阶。



时计台

插入三把钥匙的顺序是：月、剑、花，之后转动“月”1次，“剑”4次，“花”6次，启动机关后拾取二楼的扫把对机关使用便可得到机关上的魔方。



开发会社迹

カラーボックス的解法：根据上方的提示，依次将魔方相应的颜色翻到最上面。



第七章

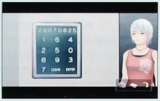
研究所会议室

在 RAS 上输入“1”、“1－1”、“1”即可。



研究所受付

警备室的密码锁要使用会议室中找到的“クリーナー”清除涂痕（喷之前先摇匀），密码则为 20070825。



研究所リチャ－ドの部屋前

RAS 的解谜方法如下：向右倾斜遥控器手柄待三角形变成黄色再按“+”、“2”、“2 和 A 一同按下”、“1”。



研究所 201 室前

N、S、W、E 依次对应上下左右，根据给出的顺序依次按键即可。



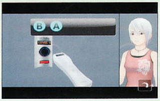
研究所 B2 门前

RAS 的解谜方法如下：“A”、“B”、“1+2”、“AAA”。



研究所 203 室门前

这个机关只需要使遥控器手柄左转一圈按下“B”，然后右转一圈按下“A”就可以破解。



研究所 103 室

扫描密码时，可以发现 9 个密码都是“凹”的形状，从箭头所指的第一个图案开始，按照缺口所指的下一个图案顺序依次扫描，便可解开密码。



第八章

研究所 205 室

RAS 的解谜方法如下：“1”、“1”、“2－2”、“2”。



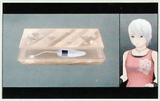
研究所 204 室

调查地球仪几次后进入解谜画面，先将两个狮子都转到左侧，下方的字母调到 A；再将两个狮子都转到右侧，下方的字母调到 G；最后将两个狮子转成面对面，下方的字母调到 X。



研究所 202 室

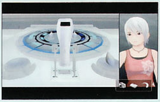
打开这个机关盒需要先将在抽屉中得到的密码镜头与万花筒组合起来，其中出现的图形就是解开这个谜题的提示。调查盒子后，将遥控器手柄横卧，遥控器手柄的按键对应盒子上的各种图形，同时按下□、△、六边形便可打开盒子。



终章

研究所 3F 制御室

对着制御装置使用 RAS 后，纵握 RAS 等待一段时间（时间稍久），便可完成设置。



研究所 3F 实验室

得到“ジャド・ドキュメント”后，在触摸屏上画出“J”的形状。





文 火云 美编 anubis

Destiny Links

命运之链	NBGI	动作角色扮演
NDS デスティニーリンクス		日版
2009年2月5日	1人	4800日元
无对应周边		

这是一个“喜刷刷”的时代，自从那个以刷素材为核心的某怪物游戏火了之后，以“刷”为乐趣的游戏开始逐渐复苏起来。《命运之链》就是这些游戏中的一个成功案例，本作很好地掌握了此类游戏的精髓，游戏把其他不必要的元素做到最大限度地简化，而将重点全部放在迷宫与任务上，玩家可以在游戏中找到最纯粹的乐趣。通关后的困难难度更是为我们增加了二次游戏的动力，如果你是一个角色扮演游戏爱好者，并对收集素材和升级装备情有独钟，那么这款游戏一定会适合你。

游戏通关时间：一周目 20 小时左右。

攻略透解 GUIDE THROUGH

系统讲解

流程进行方式

本作是一款注重战斗和收集元素的游戏，它的乐趣基本集中在不断收集素材并制作出各种武器和升级自己船只以用来制作更好的武器。当然，游戏中的收集元素也是多得令人发指，即使是疯狂的收集爱好者也能够得到满足。相对而言剧情方面就比较薄弱一点了，游戏的进行方式基本就是不断地接受任务并完成任务，然后再去接新的任务最终将岛屿上的BOSS消灭后乘船到达下一个岛屿，说起来简单做起来更十分简单……





游戏为玩家准备了多达 120 个任务，玩家只需要在各个岛屿上的村落中与村民对话，在对话时选择蓝色字体的选项就可以获得新的任务或者发展任务。完成任务的方式也大体上可以分为按照提示不断地与其他村民对话接力或获得一定数量的指定素材这两种。除了初次的迷宫之外，每个迷宫中还会存在一块名为“大发条”的区域，玩家在此可以遇到重要NPC，想要顺利完成岛屿的流程还需要满足他的请求才行。每次任务有新的进展或发生了新的事件等消息时，下屏幕画面最下方的小格子中就会出现提示，玩家可以点击小格子来简要地查看这些事件，也可以按下 START 键后在菜单中选择“クエスト”查看具体的任务完成情况。完成任务后的奖励基本为金钱奖励，有时也会奖励玩家素材或道具，这也是游戏中获得金钱的最主要手段，所以想要攒钱升级船只除了变卖装备“骗钱”之外，就要踏踏实实地完成各种各样的任务了。

由于本作的任务提示比较明显，而且完成方法也并不复杂（当发现没有人有新的对话时，到迷宫中转一圈再出来就会有新的对话选项了），所以本篇攻略中并不会对流程以及任务的完成方法做过多的讲解，而是主要针对游戏的收集要素来为玩家做出解答。



战斗方式

这是一款很容易上手的游戏，从系统到战斗都没有为玩家设置什么门槛，只要玩过动作角色扮演游戏，那么进入战斗后 1 分钟你就能掌握要领。别去管游戏开始后那些眼花缭乱的职业选择，那只是决定你在游戏中的外观而已（况且在中期还可以随意更换）。其实这个游戏根本不存在职业的设定，无论什么职业都可以使用所有的武器。战斗中 A 和 B 键为攻击，一般来说 B 键为轻攻击，而 A 键为辅助技能或重攻击（根据武器的不同会发生变化）。上屏画面右上方的两条槽就是攻击的行动槽，当玩家做出攻击动作之后行动槽就会清空并开始慢慢恢复，只有等待行动槽满之后才能做出下一次攻击动作。根据技能的不同行动槽恢复的速度也会有所区别，通常情况下 B 键的攻击要比 A 键恢复的快得多，所以战斗中 B 键为主要的攻击手段。

游戏中玩家和敌人的攻击会附加各种各样的属性，而敌人一般都至少会有一个弱点属性，通常情况迷宫中的敌人基本都有统一的弱点属性（弱点属性攻击力翻倍），所以选择属性合适的武器能够使战斗轻松不少。玩家进入迷宫之前可以对装备进行调整，一旦进入迷宫之后就不能更换武器和装备。在战斗中按 START 键选择菜单中的最后一项“港へもどる”或者在战斗中死亡都可以脱离迷宫回到港口的记录点前，但是如果死亡的话会损失一定的金钱，所以手头缺钱的话还是靠自己勤劳的双腿走出迷宫吧（持有金钱为 0 时死亡或者选择脱出迷宫倒不会把钱扣成负的，玩家倒是可以破罐子破摔）。





©2008 NBGI

六种武器

游戏中的武器分为片手剑、两手武器、铳器、科学书、医学书和乐器六种，每种武器的进攻方式都有所不同，片手剑和两手武器基本为近身型攻击武器，其他武器都可以在远距离发动攻击。每种武器还有自身的等级，玩家可以通过在迷宫内获得的素材在船中进行武器的制造，想要制造高等级的武器就要先将自己的船升到高级才行。由于在游戏中玩家接触到敌人的身体就会被判定受到攻击，所以谨慎的玩家可以选择远距离武器与敌人周旋，这样安全性就相对高一些。但这也不是说近身武器就那么鸡肋，近身型武器可以持续对敌人造成伤害，而且比较容易造成敌人的硬直，追求爽快感的玩家可以选择此类武器，只是在攻击时要更加注意自身与敌人的距离。其实每种武器都有各自的优缺点，选择哪种武器就需要玩家自己掂量了（但还是建议每种武器都要有，不要偏门）。

片手剑

片手剑的B键一级攻击可以在消耗一条行动槽的情况下发动3次连续攻击，而且攻击范围较大，配合A键的强攻击能够持续给敌人造成伤害。配合属性攻击在对付发招和移动速度比较慢的敌人时能够起到很好的效果，需要注意会远程攻击的敌人，在对付硬直较小的敌人时也应该加强警惕。

两手武器

两手武器与片手剑相比具有更高的单击攻击力，而且攻击范围较大，突进系的A键攻击可以把敌人逼在角落连续攻击，但弱点是攻击速度偏慢，而且收招速度也比较慢，在对付远距离灵活的敌人时比较吃亏。两手武器属于纯物攻型武器，带有属性的攻击招式不多。

铳器

算是初期比较实用的武器之一，威力和攻击距离都让人满意，B键还具有散射和爆破弹等实用技能，配上合适的属性战斗起来压力会比较小。铳器的缺点就是B键单发的攻击范围太小，基本只能击中一名敌人，而且攻击距离有时会显得比较尴尬，因为大部分敌人的远距离攻击射程都比铳器的射程要长……

科学书

比较强调属性攻击的武器之一，B键攻击方式为扔出带有属性的药瓶，攻击距离较长，而且瓶子爆破后会有一定范围的辐射效果，A键大多为能力强化技能，配合本身的属性在对付弱点属性的敌人时能够起到事半功倍的效果。缺点是攻击的速度和行动槽恢复的速度较慢，在敌人近身后就没有很好的脱身方式了。

医学书

游戏中比较实用的武器之一，B键的攻击速度快，攻击距离长，而且行动槽恢复的速度也让人满意，A键除了攻击系的技能之外还会有回复HP的技能，属于攻守兼备的武器。B键高等级的技能可连续攻击，而且武器的属性也算是比较丰富，在对付中后期的敌人时比较有利。

乐器

攻击速度偏慢，而且攻击的距离也不长，但是该武器却有着连续攻击的效果，在击中敌人后可持续造成几次伤害，配合属性的话一发可以给敌人造成非常可观的伤害。由于攻击速度慢，所以攻击后的危险系数较高，属于需要依靠走位才能发挥出最大功效的武器。

获得素材

素材在本作中占据着核心的位置，因为想要升级武器和装备首先就要获得要求的素材，而玩家获得素材的方法不外乎在迷宫中使用铁锨在采掘点挖取和捡起敌人死后掉落的素材这两种。虽然都是刷素材的作品，本作比起其他游戏来说并没有绝对意义上的怨念物，素材的掉落几率设置得不是非常低，只要多打几遍基本就可以拿到想要的素材。需要注意的是本作的素材并不能够直接拿来变卖换钱，而且还有持有上限，所以建议玩家经常将过多的素材合成武器或装饰品拿去换钱。

造船

船也是游戏中的一个重要元素，玩家在各个岛屿中移动和选装备等都需要船才可以进行。随着船的升级船舱内的设施也会区别开来，武器屋会被分为单种类的武器，而且每艘船可以制造的道具等级也会不同，究竟如何选择船只还要看玩家的喜好。但是毕竟上万的制造费不是一笔小数目，所以想要获得更多的武器种类还是推荐玩家找几个朋友分别制造不同的船，然后再选择进行联机，联机之后就可以让朋友的船停靠在自己的码头，这样一来就可以在最省钱的前提下获得最多的实惠了。玩家还可以招募船员进入自己的船中，每个船员都有不同的效果，除了能够为玩家提供各种优惠之外，还可以在商人处买卖特定的素材。

除了情报屋外船中还会有其他的特殊设施，比如“素材合成屋”可以利用现有的素材合成出更高级的素材；“挑战屋”则可以向各种挑战项目发起挑战，挑战成功后的报酬可是非常丰厚的；“宝クジ屋”是玩家测试运气的好地方，不过可不要在这里把钱都花光了……



船名	等级	船员	造价	容纳设施
バイク	1	1	420	武器屋（E）；道具屋（E）；饰品屋（E）
トゥーナ	1	1	420	武器屋（E）；道具屋（E）；饰品屋（E）
ソード	2	3	6000	武器屋（D）；道具屋（D）；饰品屋（D）；情报屋
ツインソード	2	3	8500	片手武器屋（C）；两手武器屋（C）；道具屋（D）；指轮屋（C）
レイザーバック	2	3	8500	铳器屋（C）；乐器屋（C）；道具屋（D）；腕轮屋（C）
カラック	2	3	8500	科学书屋（C）；医学书屋（C）；道具屋（D）；首轮屋（C）
ガラン	3	4	14000	武器屋（C）；道具屋（C）；饰品屋（C）；情报屋
クロウズ	3	4	14000	武器屋（C）；道具屋（C）；饰品屋（C）；宝箱クジ屋
サンバード	3	4	20000	片手武器屋（B）；道具屋（C）；指轮屋（B）；腕轮屋（B）；情报屋
マーヤナ	3	4	20000	两手武器屋（B）；道具屋（C）；指轮屋（B）；首轮屋（B）；腕轮屋（B）；
ガンボート	3	4	20000	铳器屋（B）；道具屋（C）；腕轮屋（B）；素材合成屋；挑战屋
カラベリ	3	4	20000	科学书屋（B）；道具屋（C）；首轮屋（B）；指轮屋（B）；素材合成屋
ホームクラス	3	4	20000	医学书屋（B）；道具屋（C）；首轮屋（B）；指轮屋（B）；情报屋
ヤカタブネ	3	4	20000	乐器屋（B）；道具屋（C）；腕轮屋（B）；首轮屋（B）；情报屋
ハイターン	4	5	38000	武器屋（A）；道具屋（C）；饰品屋（A）；挑战屋；情报屋
ハコブネ	4	5	38000	武器屋（A）；道具屋（C）；饰品屋（A）；宝クジ屋；素材合成屋
ハイキャリア	4	5	80000	片手武器屋（SS）；道具屋（C）；指轮屋（SS）；腕轮屋（SS）；情报屋；挑战屋
ハイランド	4	5	80000	两手武器屋（SS）；道具屋（C）；指轮屋（SS）；首轮屋（SS）；腕轮屋（SS）；素材合成屋
キャノンド	4	5	80000	铳器屋（SS）；道具屋（C）；腕轮屋（SS）；素材合成屋；挑战屋（SS）；情报屋
ラジアンターフ	4	5	80000	科学书屋（SS）；道具屋（C）；首轮屋（SS）；指轮屋（SS）；素材合成屋；宝クジ屋
ホームタイプ	4	5	80000	医学书屋（SS）；道具屋（C）；首轮屋（SS）；指轮屋（SS）；情报屋；挑战屋
タカラブネ	4	5	80000	乐器屋（SS）；道具屋（C）；腕轮屋（SS）；首轮屋（SS）；情报屋；宝クジ屋
ギガノトグラーフ	4	5	300000	片手武器屋（SS）；两手武器屋（SS）；铳器屋（SS）；科学书屋（SS）；医学书屋（SS）；器屋（SS）
フュージョン	4	5	300000	武器屋（A）；道具屋（C）；情报屋；素材合成屋；挑战屋；宝クジ屋

领救济金

当玩家身无分文的时候可以回到船上找正对着门口的NPC对话，选择蓝色的选项即可获得少量的金钱，玩家可以使用它做点装备换更多的钱暂时度过经济危机。

情报屋

只有当船上有情报屋的时候玩家才可以利用情报屋对岛屿进行侦查，选择正确的侦查点之后玩家就会收到发现珍稀怪物的提示，此后就可以前往迷宫中寻找珍稀怪物了（关于各个岛屿珍稀怪物出现的地点请见地图攻略部分）。珍稀怪物的攻击力和体力都非常高，而且攻击方式也与普通敌人有所不同，所以在对付它们之前请做好万全的准备，带上弱点属性的武器再出发。珍稀怪物掉落的素材等级很高，做成的武器非常实用，所以在没有造出高等级的船时也可以获得超出现有等级攻击力很多的武器，建议玩家将每个珍稀怪物都打上几遍。

第一个地图的珍稀怪物“白龙”体力和攻击力非常高，对玩家基本是一击必杀，但初期要战胜它也不是没有可能。主要带上远距离冰属性武器（建议使用科学书），进入白龙所在的区域后就可以发现区域中央上方有一个凸起，只要将白龙引到凸起物的一侧，然后站在另一侧，它就会被卡在那里，之后玩家需要做的就是利用武器距离的优势慢慢屈死它了。白龙的掉落素材可是S级的哦。



完全地图攻略

レイオンの森



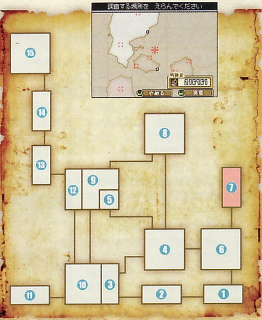
区域	出现怪物	出现怪物（Hard）	采掘素材	采掘素材（Hard）
1	ソウゲンネズミ	ソウゲンネズミ	石くれ	カンミゲサ；どうのはへん
2	ソウゲンネズミ	ソウゲンネズミ；タカアシクモバチ	石くれ；ムギギムギ；草木の土	ムギギムギ；ハツジョーアロエ；グラッシーマッド
3	ドラゴノボア；レアゴノボア	ドラゴノボア；レアゴノボア	ムギギムギ；ヤシの木；ヤシの实	ヤシの木；ホワイトクレイ；白金のヤシの实
4	ソウゲンネズミ；タカアシクモバチ	ソウゲンネズミ；タカアシクモバチ	ムギギムギ；草木の土	ムギギムギ；ハツジョーアロエ；グラッシーマッド
5	タカアシクモバチ；グランドドラゴン	タカアシクモバチ；グランドドラゴン	石くれ；ムギギムギ；草木の土	ムギギムギ；グラッシーマッド；白土
6	タカアシクモバチ；ハナアンコウ	タカアシクモバチ	アオダケ；ノーマルクレイ	カンミゲサ；グラッシーソイル；银の竹
7	ソウゲンネズミ；ハナアンコウ	ソウゲンネズミ；ハナアンコウ	アオダケ；ノーマルクレイ；カンミゲサ	カンミゲサ；银の花；グラッシーソイル
8	ジュモクイカ	ジュモクイカ	—	—
9	ジュモクイカ；ドラゴノボア	ジュモクイカ；ドラゴノボア	ボカボカの木；カンミゲサ；どうのはへん	カンミゲサ；银のかけら；クロガネのかじつ
11	ジュエルカミキリ	ジュエルカミキリ	—	—

怪物资料

怪物名	攻击属性	弱点属性	掉落物	掉落物（Hard）
ソウゲンネズミ	斩属性	斩属性	骨クズ；皮のきれはし；グラスネズミート；草ネズミのシッポ	骨、するどいキバ、ムギギムギ、草毛玉
タカアシクモバチ	斩属性	突属性	切れた丝；おれたハネ；クモバチの丝；クモバチのハリ	美しいハネ；カンミゲサ；クモバチの生丝；スピアガン
ハナアンコウ	斩属性；打属性	燃烧属性；电气属性	アンコウバナ；カンミゲサ；花鱼のウロコ；ハナアンキモ	アンコウバナ；ハナアントゥース；地中鱼の大花；プラントリング
ジュモクイカ	打属性；突属性	燃烧属性；电气属性	小さな目玉；イカブランチ；ロングイカアシ；ウッドクラブ	大きな目玉；イカウッド；ジュモクイカスミ；メタルカニクダキ
ドラゴノボア	燃烧属性	斩属性；冷却属性	おれたキバ；皮のきれはし；ドラゴノミルク；ドラゴノタスク	ドラゴノタスク；マイティマッスル；ドラゴノテイル；アイアンサーベル
レアゴノボア	燃烧属性	斩属性；冷却属性	ミラクルレザー；レアゴノファー	レアゴノタスク；レアゴノファー；ミラクルレザー；レアカルテ
グランドドラゴン	燃烧属性；打属性	突属性；冷却属性	ごくじょうの毛皮；グランドファング	真のりゅうりん；ハードボーン；ドラゴニックギア；グランドキャノン
ジュエルカミキリ	突属性；斩属性	斩属性；打属性	われたコウラ；ジュエルのコウラ；ジュエルフラワー；发条の部品	ハツジョーアロエ；ジュエルメタル；ジュエルハード；发条ユニット

モニモンどうくつ

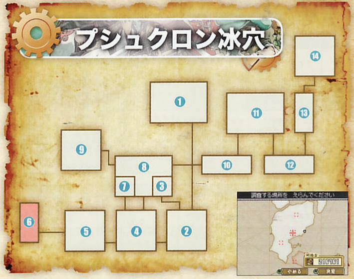
区域	出现怪物	出现怪物（Hard）	采掘素材	采掘素材（Hard）
1	ネペンテスバット	ネペンテスバット	—	—
2	ネペンテスバット	ネペンテスバット	モームの古丝；モームドクロ	モームの古丝；モームのドクロ
3	ネペンテスバット；ストーンソウ	ネペンテスバット；ストーンソウ	—	—
4	ストーンソウ；マーマン	ストーンソウ；マーマン	どうのはへん；ヘビィストーン	どうのはへん；金のかけら
5	マーマン	ストーンソウ；マーマン	真黒の木；ケイブクレイ	真黒の木；ケイブソイル；光るウロコ
6	ネペンテスバット	ネペンテスバット	ムギギムギ；どうくつのつち	ムギギムギ；ハツジョーアロエ；モニモンの土
8	マーマン；オオバサミガニ	マーマン；オオバサミガニ	どうのはへん；ヘビィストーン	どうのはへん；金のかけら；金の竹
9	マーマン；トビオトウオ	マーマン；トビオトウオ	—	—
10	ストーンソウ；オオバサミガニ	ストーンソウ；オオバサミガニ	—	—
11	マーマン；ヒートマーマン	マーマン；ヒートマーマン	カンミゲサ；ヒカリバナ	クロガネのかじつ；金のかけら；ケイブクリスタル
12	オオバサミガニ；かざんガメ	オオバサミガニ；かざんガメ	—	—
13	ネペンテスバット；かざんガメ	ネペンテスバット；かざんガメ	カザンボク	金の竹；クロガネのかじつ；ケイブメープル
15	ジョオウコウモリ	ジョオウコウモリ	—	—



造船 在造船的时候一定要注意船上的设施是否符合自己的需求，否则这一大笔开销出去可就无法挽回了，毕竟这个游戏的钱不好赚。

怪物资料				
怪物名	攻击属性	弱点属性	掉落物	掉落物（Hard）
ネペンテスバット	打属性	突属性	皮のきれはし；なにかのフン；コウモリのキバ；コウモリの翼	ムギギムギ；コウモリのうぶ毛；バットバンド；アーマーライフル
ストーンソウ	突属性	燃烧属性	なにかのタネ；イシイシのえだ；石状の草皮；バットピストル	なにかのタネ；カンミグサ；イシイシジュ；石草のエキス
マーマン	冷却属性	燃烧属性；电气属性	骨クズ；ウロコのかけら；マーマンズアイ；マーマンズネイル	かたいウロコ；サンブルマッスル；するどいツメ；鱼人のウロコ
オオバサミガニ	斩属性；打属性	打属性	かけたハサミ；われたコウラ；カニバサミ；カニのひびコウラ	かたいハサミ；かがやくコウラ；オオカニバサミ；カニの大コウラ
かざんガメ	燃烧属性	打属性；冷却属性	タートルエキス；かけたカメコウラ；バーニングスキン；火山の本	バーニングスキン；タートルエキス；かたいカメコウラ；火山のコウラ
トビオトウオ	电气属性	突属性；燃烧属性	エコーボーン；天鱼のウロコ	天鱼の笛骨；エコーボーン；天鱼のウロコ；エコーチェンバロ
ヒートマーマン	燃烧属性	电气属性；冷却属性	ガラス状の目玉；燃えるウロコ	燃烧鱼人のヒレ；スパイクボーン；ガラス状の目玉；业火のオルゴール
ジョオウコウモリ	燃烧属性；突属性	突属性	レッドエキス；女王の细骨；女王の翼；发条の部品	じょうしつな皮；女王の赤土；女王のうぶ毛；发条ユニット

プシュクロン冰穴



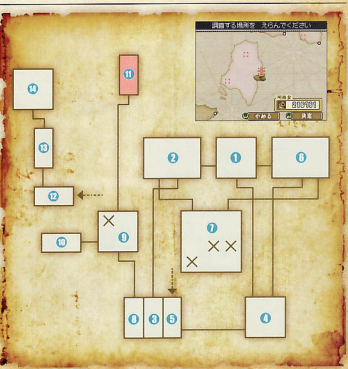
区域	出现怪物	出现怪物（Hard）	采掘素材	采掘素材（Hard）
1	トビコオリウオ；ひょうざんガメ	トビコオリウオ；ひょうざんガメ	ムギギムギ；ステラーの古丝；ステラードクロ	ステラーの古丝；ステラードクロ；ハツジョーアロエ
2	トビコオリウオ	トビコオリウオ	–	–
3	アイススネイル；ユウレイアゲハ	アイススネイル；ユウレイアゲハ	–	–
4	スノーサーベル；ひょうざんガメ	スノーサーベル；ひょうざんガメ	–	–
5	スノーサーベル；ダイヤサーベル	スノーサーベル；ダイヤサーベル	カンミグサ；冰木	カンミグサ；银のかけら；大冰木
7	スノーサーベル	スノーサーベル	铁のはへん；ブルークレイ	铁のはへん；コールドメタル；ユウレイバナ；フロストソイル
8	トビコオリウオ；アイススネイル	トビコオリウオ；アイススネイル	–	–
9	スノーバサミガニ；ひょうざんガメ	スノーバサミガニ；ひょうざんガメ	パール；冷えた土	パール；トウド；ナゾの大海皮
10	アイススネイル	アイススネイル	–	–
11	スノーバサミガニ	スノーバサミガニ	フリーズストーン；ムギギムギ；フロストツリー	铁のはへん；ハツジョーアロエ；ユキトカシの木
12	スノーバサミガニ	スノーバサミガニ	フリーズストーン；ムギギムギ；フロストツリー	铁のはへん；ハツジョーアロエ；ユキトカシの木
14	ヒョウザンカリ	ヒョウザンカリ	–	–

怪物资料				
怪物名	攻击属性	弱点属性	掉落物	掉落物（Hard）
トビコオリウオ	冷却属性	燃烧属性；电气属性	骨クズ；小さなヒレ；トビコオリミート；冰鱼のウロコ	トビコオリミート；しなやかなヒレ；银のウロコ；冰鱼の骨
スノーサーベル	打属性；斩属性	斩属性；燃烧属性	骨；ケモノの毛皮；サーベルタスク；雪の毛皮	マイティマッスル；雪の毛皮；サーベルタスク；银世界の毛皮
アイススネイル	冷却属性	打属性；燃烧属性	小さな目玉；われた贝壳；アイススパイク；フリーズカルテ	じょうぶな贝壳；银のかけら；アイスホイール；ハリちりょうの本
スノーバサミガニ	斩属性；打属性	打属性；燃烧属性	ブルーエキス；ユキカニバサミ；ユキカニコウラ；冰の腕轮	ブルーエキス；ユキカニバサミ；大ユキカニコウラ；メタルブレイサー
ひょうざんガメ	冷却属性	打属性；燃烧属性	皮のきれはし；タートルエキス；かけたカメコウラ；コールドスキン	タートルエキス；かたいカメコウラ；冰山のコウラ；大せっこうの本
ユウレイアゲハ	冷却属性	突属性；燃烧属性	ミステリエキス；ユウレイのハネ	冰梦のエキス；ユウレイのハネ；ミステリエキス；ゴーストブック
ダイヤサーベル	打属性；斩属性	斩属性；燃烧属性	ごくじょうの毛皮；细冰の毛皮	ダイヤモンドキバ；ごくじょうの毛皮；细冰の毛皮；冰斩刀
ヒョウザンカリ	冷却属性；打属性	燃烧属性	ブルーエキス；冰雪の青土；大ヤドカリバサミ；发条の部品	冰雪の青土；ブルーストーン；大ヤドカリの外皮；发条ユニット

旧メガニア遗迹

区域	出现怪物	出现怪物（Hard）	采掘素材	采掘素材（Hard）
1	ガイコツけんし；ガイコツじゅうし	ガイコツけんし；ガイコツじゅうし	–	–
2	ガイコツじゅうし	ガイコツじゅうし	铁のはへん；レッドクレイ；しゃくねつ岩	铁のはへん；金のかけら；ボムソイル
3	トロピカルバット；ウォールゴーレム	トロピカルバット；ウォールゴーレム	ネクタルシード；サザンフラワー	ネクタルシード；サザンフラワー；金のかけら；クロガネのかじつ
4	トロピカルバット；マルヤキオーク	トロピカルバット；マルヤキオーク	砂漠の深土；イシャイラズ；砂漠の细砂	イシャイラズ；ハツジョーアロエ；遗迹の石骨土
5	トロピカルバット	トロピカルバット	–	–
6	ガイコツけんし	ガイコツけんし	–	–
7	マルヤキオーク	マルヤキオーク	铁のはへん；しゃくねつ岩；レッドクレイ	铁のはへん；金のかけら；ボムソイル
8	ウォールゴーレム	ウォールゴーレム	–	–
9	ガイコツけんし；ガイコツじゅうし	ガイコツけんし；ガイコツじゅうし	デザートジュエル；砂漠の细砂	デザートジュエル；ボーンツリー；しゃくねつの皮
10	ガイコツけんし；ガイコツじゅうし	ガイコツけんし；ガイコツじゅうし	铁のはへん；カシノキ	カシノキ；金のかけら；クロガネのかじつ；复活の石实
12	トロピカルバット；ウォールゴーレム	トロピカルバット；ウォールゴーレム	铁のはへん；エンマノテ	エンマノテ；金のかけら；ルビー
14	メガレプテリアン	メガレプテリアン	–	–

注：该地图的珍稀怪物在9区，需要从7区左下方的洞穴落下才会出现



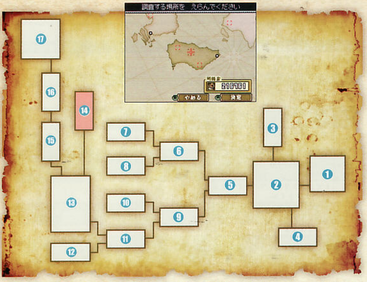
换装

当剧情发展能够来到第四个岛屿时，进入村庄后在上方的巨石后方调查就可以随意更换自己的造型了，所以游戏一开始让玩家选择职业和造型的设定完全没有意义呀……

怪物资料				
怪物名	攻击属性	弱点属性	掉落物	掉落物（Hard）
トロピカルバット	打属性	突属性	なにかのフン；やわらかうぶ毛；トロピカファング；トロピカスキン	サザンフラワー；ネクタルシード；シャープマッスル；トロピカウイング
ガイコツけんし	燃烧属性	冷却属性	骨クズ；われたドクロ；剑士の战骨；死者の剑	かたいドクロ；ソードコア；ボーンリング；アサシンブレイド
ガイコツじゅうし	突属性	冷却属性	皮のきれはし；骨；レッドエキス；ガンズコア	レッドエキス；骨；铳士の战骨；アサシンライフル
マルヤキオーク	燃烧属性	斩属性；冷却属性	そまつな皮；切れたシッポ；バーンドヘアー；バーンドスキン	バーンドヘアー；しなるシッポ；マルヤキボーン；サンドハンマー
ウォールゴーレム	打属性	打属性	岩人石；ゴーレムコード；しゃくねつピアノ；ゴーレムリスト	イシャイラズ；岩人强石；ゴーレムコア；大地の腕轮
マスターガイコツ	燃烧属性	冷却属性	ハードボーン；名手の战骨	マスターコア；名手の战骨；ハードボーン；ホネダチの剑
チャンプガイコツ	突属性	冷却属性	スパイクボーン；チャンピオンコア	胜者の战骨；チャンピオンコア；スパイクボーン；チャンプピストル
メガレプテリアン	电气属性	冷却属性	レッドエキス；レプテリベリー；レプテリエッグ；发条の部品	じょうしつな皮；レプテリレザー；レプテリファング；发条ユニット

ヘーシュコンの森

区域	出现怪物	出现怪物（Hard）	采掘素材	采掘素材（Hard）
1	ミドリクモバチ	ミドリクモバチ	ファフネドクロ；ファフネの古丝；イシャイラズ	イシャイラズ；ファフネドクロ；ファフネの古丝；ハツジョーアロエ
2	シーピジョン	シーピジョン	ファフネドクロ；ファフネの古丝；イシャイラズ	イシャイラズ；ファフネドクロ；ファフネの古丝；ハツジョーアロエ
3	ゼンブナガザル；キングナガザル	ゼンブナガザル；キングナガザル	ネクタルシード；サザンフラワー；サザンフラワー	ネクタルシード；サザンフラワー；クロガネのかじつ；キングフルーツ
4	ジャングルゴリ；アングリーゴリ	ジャングルゴリ；アングリーゴリ	ネクタルシード；サザンフラワー；スコールツリー	ネクタルシード；サザンフラワー；クロガネのかじつ；ドゴウボク
5	ミドリクモバチ	ミドリクモバチ	－	－
6	ヨルオジギソウ	ヨルオジギソウ	－	－
7	ミドリクモバチ；ヨルオジギソウ	ミドリクモバチ；ヨルオジギソウ	スコールツリー；グリーンツリー；ゆたかな土	グリーンツリー；ゆたかな土；アサオジギソウ；深黑土
8	ジャングルゴリ	ジャングルゴリ	ゆたかな土；スコールツリー；グリーンツリー	グリーンツリー；ゆたかな土；アサオジギソウ
9	シーピジョン	シーピジョン	－	－
10	ゼンブナガザル	ゼンブナガザル	モンキーフルーツ；グリーンクレイ；铁のはへん	铁のはへん；ジャングルソイル；真绿石
11	ヨルオジギソウ；ゼンブナガザル	ヨルオジギソウ；ゼンブナガザル	－	－
12	ゼンブナガザル	ゼンブナガザル	グリーンクレイ；モンキーフルーツ；铁のはへん	铁のはへん；ジャングルソイル；古き神木；真绿石
13	ハーピー；ヨルオジギソウ	ハーピー；ヨルオジギソウ	－	－
15	ハーピー；ジャングルゴリ	ハーピー；ジャングルゴリ	铁のはへん；ライトストーン；コハク	铁のはへん；コハク；エメラルド
17	ギガントフラワー	ギガントフラワー	－	－







怪物资料				
怪物名	攻击属性	弱点属性	掉落物	掉落物（Hard）
ミドリクモバチ	斩属性	突属性	切れた丝；小さなハネ；ミドリバチのハリ；ミドリバチの绿丝	グリーンエキス；イシャイラズ；ミドリバチのハネ；ブンブンハモニカ
シーピジョン	打属性；突属性	突属性	ひびわれクチバシ；小さな羽毛；バードエッグ；ピジョンフェザー	するどいクチバシ；きらめく羽毛；ピジョンクロー；バードカルテ
ヨルオジギソウ	斩属性；突属性	燃烧属性	なにかのタネ；ヨルオジギのツル；夜草のエキス；サバイブガン	なにかのタネ；ヨルオジギの草皮；夜草花；シャドウライフル
ゼンブナガザル	打属性；突属性	斩属性	骨クズ；ナガザルの目玉；モンキーテイル；サルガンチョーク	ネクタルシード；小さな目玉；ナガザル长骨；ギアネックレス
ハーピー	斩属性；电气属性	突属性	われたツメ；おれた翼；ハーピーズネイル；ハーピーフェザー	するどいツメ；ゆうだいな翼；天女の翼；ハーピーの首轮
ジャングルゴリ	打属性	斩属性	皮のきれはし；骨；ゴリラレザー；ゴリラマッスル	ゴリラレザー；骨；つややかな毛皮；ゴリラボーン
キングナガザル	打属性；突属性	斩属性	ガラス状の目玉；キングテイル	王者の毛皮；ガラス状の目玉；キングテイル；スリーブブック
アングリーゴリ	燃烧属性	斩属性；冷却属性	ミラクルレザー；アングリーボーン	いかりのさか毛；アングリーボーン；ミラクルレザー；アングリスタンプ
ギガントフラワー	突属性；斩属性	突属性；燃烧属性	グリーンエキス；空中花のツル；空中花の草皮；发条の部品	ディーブエキス；空中花のエキス；ギガフラワー；发条ユニット



モニモンどうくつ

区域	出现怪物	出现怪物（Hard）	采掘素材	采掘素材（Hard）
1	スナアゴネズミ	スナアゴネズミ	－	－
2	スナアゴネズミ	スナアゴネズミ	铁のはへん；モスマンの古丝；モスマンドクロ	モスマンの古丝；モスマンドクロ；银のかけら
3	スナアゴネズミ；オーク	スナアゴネズミ；オーク	モスマンの古丝；モスマンドクロ	モスマンの古丝；モスマンドクロ；银のかけら
4	ワニレオン；イワアンコウ	ワニレオン；イワアンコウ		
6	オーク；イワアンコウ	オーク；イワアンコウ	サザンフラワー；ネクタルシード；荒野の荒土	ネクタルシード；クロガネのかじつ；モスマンマッド
7	ワニレオン；ハツジョーいぬ；ボルガノアゲハ	ワニレオン；ハツジョーいぬ；ボルガノアゲハ	イシャイラズ；カレモドキ	イシャイラズ；ハツジョーアロエ；カレモドキ；ボルガノリーフ
8	ミノタウロス	ミノタウロス	ライトストーン；铁のはへん；イクサバナ	银のかけら；イッポンダケ；サファイア
9	ハツジョーいぬ；サウンドマシーン	ハツジョーいぬ；サウンドマシーン	デンジャークレイ；ポカポカの木	ハイキ008；エレキソイル；太古の贝壳
10	ハツジョーいぬ	ハツジョーいぬ	－	－
11	サウンドマシーン	サウンドマシーン	－	－
12	ロックバード；ゴクラクバード	ロックバード；ゴクラクバード	铁のはへん；银のかけら	铁のはへん；银のかけら；ごくらくじゅ
14	テラーアサシン	テラーアサシン	－	－

战斗中菜单

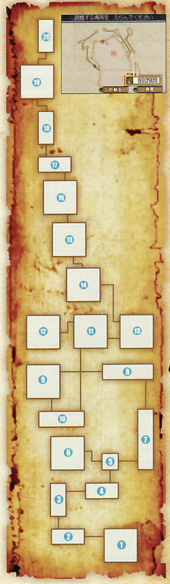
如果细心观察可以发现当进入战斗后下屏画面的背景会变成红色，此时按START键只能暂停游戏而无法进入菜单画面，也就是玩家战斗时是无法退出迷宫的，想在BOSS战逃跑的玩家可以死心了。

怪物资料				
怪物名	攻击属性	弱点属性	掉落物	掉落物（Hard）
スナアゴネズミ	斩属性	斩属性	骨クズ；骨；砂ネズミの毛；スナアゴマエバ	ネクタルシード；骨；砂毛玉；スナアゴバスター
オーク	打属性	斩属性	皮のきれはし；やわらかうぶ毛；オークのシッポ；オークの骨	イシャイラズ；マイティマッスル；オークのたてがみ；发条の部品
イワアンコウ	斩属性；打属性	燃烧属性；电气属性	アンコウバナ；大きなヒレ；岩鱼のウロコ；イワアンキモ	アンコウバナ；イワアナキモ；岩鱼の大ビレ；地中鱼の黑土
ワニレオン	斩属性；打属性	斩属性	なにかのタマゴ；あつでの皮；ワニレオンのキバ；ワニレオン皮	ワニレオンのキバ；サブルマッスル；ワニレオン皮；高级ワニレオン皮
ハツジョーいぬ	燃烧属性；打属性	电气属性	レッドエキス；こわれた部品；ドッグオイル；ドクロの首轮	こわれた部品；ドッグオイル；ドッグギア；パールの首かざり
サウンドマシーン	突属性	电气属性	毛皮のきれはし；机械油；乐器ふき；オイルゴール	乐器ふき；机械油；サウンドギア；银细工のピアノ
ロックバード	打属性；突属性	突属性	バードエッグ；するどいクチバシ；ロックフェザー；ロックアーマー	シャーブマッスル；力强い翼；岩鸟のセンリガン；战场のオルゴール
ミノタウロス	打属性	打属性	かけたツノ；きょだいな骨；ミノタウマッスル；ミノタウレザー	きょだいな骨；かたいツノ；牛人のたてがみ；牛人のツノ
ボルガノアゲハ	燃烧属性	突属性；冷却属性	ミステリエキス；火アゲハのハネ	终火のエキス；火アゲハのハネ；ミステリエキス；アゲハヅチ
ゴクラクバード	打属性；突属性	突属性	にじいろ羽毛；ハッピーフェザー	ラクエンウイング；にじいろ羽毛；エコーボーン；ニジノツルギ
テラーアサシン	电气属性；突属性	打属性	マイティマッスル；アサシンハード；アサシンギア；发条ユニット	ディーブエキス；テラーホーン；テラーシザー；高速式发条

エクメ-ネの砦

区域	出现怪物	出现怪物（Hard）	采掘素材	采掘素材（Hard）
1	エレキスネイル	エレキスネイル	—	—
2	エレキスネイル	エレキスネイル	—	—
3	エレキスネイル	エレキスネイル	铁のはへん；ケミカルクレイ；マグネストーン	铁のはへん；银のかけら；ケミカルクレイ
4	エレキスネイル；メタルガニ	エレキスネイル；メタルガニ	铁のはへん；ケミカルクレイ；マグネストーン	铁のはへん；银のかけら；ケミカルソイル
5	エレキスネイル	エレキスネイル	—	—
6	ジホウにんぎょう	ジホウにんぎょう	铁のはへん；マシーンケーブル；クロガネのかじつ	铁のはへん；クロガネのかじつ；ハガネの木；マシーンケーブル
7	メタルガニ	メタルガニ	—	—
8	メタルガニ	メタルガニ	银のかけら；金のかけら；ハツジョーアロエ	银のかけら；金のかけら；チタン；ハツジョーアロエ
9	ブヨウにんぎょう	ブヨウにんぎょう	银のかけら；金のかけら；ハツジョーアロエ	银のかけら；金のかけら；ハツジョーアロエ
10	エレキスネイル；ジホウにんぎょう	エレキスネイル；ジホウにんぎょう	金のかけら；みかげ石；ハツジョーアロエ	金のかけら；チタン；ハツジョーアロエ
11	メタルガニ；ブヨウにんぎょう	メタルガニ；ブヨウにんぎょう	—	—
12	ブヨウにんぎょう；ジホウにんぎょう	ブヨウにんぎょう；ジホウにんぎょう	ハツジョーアロエ；发条土	ハツジョーアロエ；黄金の土
13	ブヨウにんぎょう；ジホウにんぎょう	ブヨウにんぎょう；ジホウにんぎょう	—	—
14	シャドウマシーン	シャドウマシーン	银のかけら；クロガネのかじつ；キカイジュ	クロガネのかじつ；カネノナルキ；キカイジュ；プラチナ
15	ブヨウにんぎょう；シャドウマシーン	ブヨウにんぎょう；シャドウマシーン	银のかけら；クロガネのかじつ；キカイジュ	クロガネのかじつ；カネノナルキ；キカイジュ；プラチナ
16	ジホウにんぎょう；シャドウマシーン	ジホウにんぎょう；シャドウマシーン	金のかけら；クロガネのかじつ；メタルブランチ	クロガネのかじつ；カネノナルキ；プラチナ；メタルブランチ
17	メタルタウロス	メタルタウロス	チタン；大理石	チタン；大理石；ホウセンキ
19	アメイジオロス	アメイジオロス	—	—
20	ガーデンガード	ガーデンガード	—	—

怪物资料				
怪物名	攻击属性	弱点属性	掉落物	掉落物（Hard）
エレキスネイル	电气属性	打属性	小さな目玉；われた贝壳；エレキスキン；エレキスパイク	小さな目玉；金のかけら；エレキスパイク；エレキホイール
メタルガニ	斩属性；打属性	打属性；电气属性	かけたハサミ；メタルカニバサミ；メタルコウラ；クラッシュモール	チタン；メタルコウラ；メタルシザー；ゴールドハンマー
ブヨウにんぎょう	斩属性	电气属性	こわれた部品；发条の部品；ダンシングギア；オークソード	ダンシングギア；发条の部品；リズムギア；クリスタルエッジ
ジホウにんぎょう	突属性	电气属性	小さな羽毛；こわれた部品；羽ぼうき；ギアリング	羽ぼうき；こわらた部品；タイムギア；银细工の指轮
シャドウマシーン	斩属性；突属性	打属性；电气属性	机械油；こわれた部品；シャドウギア；发条の部品	机械油；发条の部品；マシーンユニット；シャドウセンサー
メタルタウロス	打属性	打属性；电气属性	かけたツノ；きょだいな骨；MTテイル；MTホーン	きょだいな骨；MTホーン；MTファー；MTハンマー
ガーデンガード	斩属性；突属性	打属性；电气属性	ミステリエキス；ガードギア	ガードセンサー；ガードギア；ミステリエキス；ガードインパクト
アメイジオス	燃烧属性；电气属性	电气属性	机械油；高性能センサー；ハイチタン；发条ユニット	ハイチタン；高性能ギア；发条ユニット；高速式发条



探险记录

本作中也为玩家准备了类似“成就”系统的挑战项目，只要玩家按照要求达成特定的条件就可以获得探险记录的点数。当玩家回到船上与探险记录员对话就可以根据现有的点数来领取相应的金钱了，在这个杀敌无法取得金钱的游戏中，这可是一笔不小的外财，玩家在游戏流程中不妨多多回船领取奖励。



编号	条件	点数
1	持有金钱数超过5000	10
2	持有金钱数超过10000	20
3	持有金钱数超过30000	30
4	持有金钱数超过50000	40
5	持有金钱数超过100000	50
6	持有金钱数超过300000	60
7	持有金钱数超过500000	70
8	持有金钱数超过800000	80
9	持有金钱数超过1000000	90
10	持有金钱数超过3000000	100
11	获得等级E的素材	10
12	获得等级D的素材	20
13	获得等级C的素材	30
14	获得等级B的素材	40
15	获得等级A的素材	50
16	获得等级S的素材	60

编号	条件	点数
17	获得等级SS的素材	70
18	素材累计数超过10	10
19	素材累计数超过30	20
20	素材累计数超过50	30
21	素材累计数超过100	40
22	素材累计数超过200	50
23	素材累计数超过300	60
24	素材累计数超过350	70
25	获得所有的素材	80
26	完成首个任务	10
27	累计完成10个任务	20
28	累计完成20个任务	30
29	累计完成30个任务	40
30	累计完成40个任务	50
31	累计完成50个任务	60
32	累计完成60个任务	70

召唤佣兵　佣兵系统出现后，在战斗中按X键即可选择召唤相应的佣兵出来发动技能，在走出迷宫前1个佣兵只能发动1次攻击（如果玩家进行过联机则可以召唤其他玩家出战）。需要注意的是召唤佣兵是要花钱的，在召唤前可一定要看准了价格，千万不要因为用了天价佣兵而倾家荡产。

编号	条件	点数
33	累计完成70个任务	80
34	累计完成80个任务	90
35	累计完成90个任务	100
36	累计完成100个任务	110
37	累计完成110个任务	120
38	完成所有任务	130
39	结识调查团的人	20
40	结识モーム的人	20
41	结识ステラー族的人	20
42	结识ファフネ的人	20
43	结识モスマン	20
44	结识プランタ	20
45	获得等级E的武器	10
46	获得等级D的武器	20
47	获得等级C的武器	30
48	获得等级B的武器	40
49	获得等级A的武器	50
50	获得等级S的武器	60
51	获得等级SS的武器	70
52	获得武器数超过5	10
53	获得武器数超过10	20

编号	条件	点数
54	获得武器数超过30	30
55	获得武器数超过50	40
56	获得武器数超过100	50
57	获得武器数超过150	60
58	获得武器数超过200	70
59	获得所有武器	70
60	获得等级E的饰品	10
61	获得等级D的饰品	20
62	获得等级C的饰品	30
63	获得等级B的饰品	40
64	获得等级A的饰品	50
65	获得等级S的饰品	60
66	获得等级SS的饰品	70
67	获得饰品数超过5	70
68	获得饰品数超过10	10
69	获得饰品数超过30	20
70	获得饰品数超过50	30
71	获得饰品数超过70	40
72	获得所有饰品	50
73	获得强化铁锹	10
74	获得所有铁锹	20

编号	条件	点数
75	获得全部道具	30
76	探索レイオン岛地图	10
77	探索モニモン岛地图	10
78	探索シュクロン岛地图	10
79	探索クセロン岛地图	10
80	探索ヘーシュコン岛地图	10
81	探索ステノン岛地图	10
82	探索アイディオン岛地图	10
83	探索エクメーネ地图	30
84	讨伐怪物数累计超过10	10
85	讨伐怪物数累计超过100	20
86	讨伐怪物数累计超过200	30
87	讨伐怪物数累计超过400	40
88	讨伐怪物数累计超过600	50
89	讨伐怪物数累计超过800	60
90	讨伐怪物数累计超过1000	70
91	讨伐怪物数累计超过1500	80
92	讨伐怪物数累计超过2000	90
93	讨伐怪物数累计超过2500	100
94	讨伐怪物数累计超过3000	110
95	讨伐怪物数累计超过3500	120

编号	条件	点数
96	讨伐怪物数累计超过4000	130
97	讨伐怪物数累计超过4500	140
98	讨伐怪物数累计超过5000	150
99	讨伐怪物数累计超过5500	160
100	讨伐怪物数累计超过6000	170
101	讨伐怪物数累计超过6500	180
102	讨伐怪物数累计超过7000	190
103	讨伐怪物数累计超过7500	200
104	讨伐怪物数累计超过8000	210
105	讨伐怪物数累计超过8500	220
106	讨伐怪物数累计超过9000	230
107	讨伐怪物数累计超过9500	240
108	讨伐怪物数累计超过9999	250
109	单击伤害超过300	30
110	单击伤害超过999	60
111	战胜ジュエルカミキリ	30
112	战胜ジョオウコウモリ	30
113	战胜ヒョウザンカリ	30
114	战胜メガレプテリアン	30
115	战胜ギガントフラワー	30
116	战胜テラーアサシン	30

编号	条件	点数
117	战胜アメイジオロス	30
118	战胜ヘルハルバルト	40
119	无伤战胜ジュエルカミキリ	50
120	无伤战胜ジョオウコウモリ	50
121	无伤战胜ヒョウザンカリ	50
122	无伤战胜メガレプテリアン	50
123	无伤战胜ギガントフラワー	50
124	无伤战胜テラーアサシン	50
125	无伤战胜アメイジオロス	50
126	无伤战胜ヘルハルバルト	60
127	战胜Hard难度ジュエルカミキリ	70
128	战胜Hard难度ジョオウコウモリ	70
129	战胜Hard难度ヒョウザンカリ	70
130	战胜Hard难度メガレプテリアン	70
131	战胜Hard难度ギガントフラワー	70
132	战胜Hard难度テラーアサシン	70
133	战胜Hard难度アメイジオロス	70
134	战胜Hard难度ヘルハルバルト	80
135	采掘超过10次	10
136	采掘超过50次	20
137	采掘超过100次	30

编号	条件	点数
138	采掘超过500次	40
139	采掘超过1000次	50
140	讨伐怪物种类超过10	10
141	讨伐怪物种类超过20	20
142	讨伐怪物种类超过30	30
143	讨伐怪物种类超过40	40
144	讨伐怪物种类超过50	50
145	完成所有怪物图鉴	60
146	港边停靠的船达到2艘	10
147	港边停靠的船达到3艘	20
148	港边停靠的船达到4艘	30
149	与其他玩家交换次数超过5次	10
150	与其他玩家交换次数超过10次	20
151	与其他玩家交换次数超过20次	30
152	与其他玩家交换次数超过30次	40
153	与其他玩家交换次数超过50次	50
154	与其他玩家交换次数超过70次	60
155	召唤佣兵1次	10
156	召唤佣兵10次	20
157	召唤佣兵20次	30
158	召唤佣兵50次	40

编号	条件	点数
159	召唤佣兵100次	50
160	获得等级1的船	10
161	获得等级2的船	20
162	获得等级3的船	30
163	获得等级4的船	40
164	获得ギガノトグラーフ号	50
165	获得フュージョ号	50
166	获得ブロンズメダル	20
167	获得シルバーメダル	30
168	获得ゴールドメダル	50
169	获得プラチナメダル	80
170	小型贸易船入港	10
171	大型贸易船入港	10
172	技工船入港	10
173	小型客船入港	10
174	大型客船入港	10
175	海盗船首次入港	10
176	护卫舰首次入港	10
177	全部的定期船入过港	10
178	雇佣首个船员	10
179	雇佣船员超过5人	20

编号	条件	点数
180	雇佣船员超过10人	30
181	雇佣船员超过20人	40
182	雇佣船员超过30人	50
183	雇佣过全部的船员	60
184	完成1次挑战	10
185	完成10次挑战	20
186	完成所有挑战	30
187	完成Hard难度1次挑战	20
188	完成Hard难度10次挑战	30
189	完成Hard难度所有挑战	40
190	买过一次彩票	10
191	彩票中过一倍注	10
192	彩票中过二倍注	20
193	彩票中过三倍注	30
194	彩票中过四倍注	40
195	彩票中过五倍注	60
196	游戏时间超过5小时	10
197	游戏时间超过10小时	20
198	游戏时间超过20小时	30
199	游戏时间超过50小时	40
200	游戏时间超过100小时	50

素材合成列表

材料名	素材	获得方法	地点	个数
真どう	どうのはへん	采掘	レイオンの森	10
真铁	铁のはへん	采掘	ブシュクロン冰穴	10
真银	银のかけら	采掘	ステノン荒野	10
真金	金のかけら	エクメーネの砦	采掘	10
ハイチタン	チタン	エクメーネの砦	采掘	7
アルティメタル	ハイチタン	アメイジオス	エクメーネの砦	6
	ミステリスチール	素材合成	–	6
かがやきの土	女王の赤土	ジョオウコウモリ	モニモンどうくつ (Hard)	8
	冰雪の青土	ヒョウザンカリ	ブシュクロン冰穴	8
エレクトロウッド	高速式发条	テラーアサシン	ステノン荒野 (Hard)	4
	ハイキ008	采掘	ステノン荒野 (Hard)	3
アイスフラワー	ギガフラワー	ギガントフラワー	ヘーシュコンの森 (Hard)	6
	ブルーストーン	ヒョウザンカリ	ブシュクロン冰穴 (Hard)	8
フレイムボーン	ドラゴノタスク	ドラゴノボア	レイオンの森	15
	マルヤキボーン	マルヤキオーク	旧メガニア遺迹 (Hard)	5
	きょだいな骨	ミノタウロス	ステノン荒野	1
フロストタスク	ユキカニバサミ	スノーバサミガニ	ブシュクロン冰穴	15
	冰鱼の骨	トビコオリウオ	ブシュクロン冰穴 (Hard)	5
	サーベルタスク	スノーサーベル	ブシュクロン冰穴	1
クロガネの强骨	ジュエルメタル	ジュエルカミキリ	レイオンの森 (Hard)	6
	テラーホーン	テラーアサシン	ステノン荒野 (Hard)	6
グリーンレザー	ヨルオジギの草皮	ヨルオジギソウ	ヘーシュコンの森 (Hard)	6
	ワニレオン皮	ワニレオン	ステノン荒野	6
ハードガード	メタルコウラ	メタルガニ	エクメーネの砦	4
	かたいウロコ	マーマン	モニモンどうくつ (Hard)	6
	かたいカメコウラ	かざんガメ	モニモンどうくつ (Hard)	6
くれないのコウラ	ジュエルHard	ジュエルカミキリ	レイオンの森 (Hard)	6
	レプテリレザー	メガレプテリアン	旧メガニア遺迹 (Hard)	6
高级乐器ふき	乐器ふき	サウンドマシーン	ステノン荒野	15
	砂毛玉	スナアゴネズミ	ステノン荒野 (Hard)	3
	草毛玉	ソウゲンネズミ	レイオンの森 (Hard)	3
	きらめく羽毛	シービジョン	ヘーシュコンの森 (Hard)	3

材料名	素材	获得方法	地点	个数
高级羽ぼうき	羽ぼうき	ジホウにんぎょう	エクメーネの砦	25
アメイジアの丝	モームの古丝	采掘	モニモンどうくつ	5
	ステラーの古丝	采掘	ブシュクロン冰穴	5
	ファフネの古丝	采掘	ヘーシュコンの森	5
	モスマンの古丝	采掘	ステノン荒野	5
クイーンクロース	女王のうぶ毛	ジョオウコウモリ	モニモンどうくつ (Hard)	6
	天女の翼	ハーピー	ヘーシュコンの森 (Hard)	3
发条ユニット	发条の部品	ジュエルカミキリ	レイオンの森	10
マシーンユニット	机械油	サウンドマシーン	ステノン荒野	15
	こわれた部品	ハツジョーいぬ	ステノン荒野	7
	マシーンケーブル	エクメーネの砦	采掘	2
高速式发条	发条ユニット	テラーアサシン	ステノン荒野	10
	マシーンユニット	素材合成	–	5
	タイムギア	ジホウにんぎょう	エクメーネの砦 (Hard)	2
	リズムギア	ブョウにんぎょう	エクメーネの砦 (Hard)	2
生命のエキス	タートルエキス	かざんガメ	モニモンどうくつ	8
	ジュモクイカスミ	ジュモクイカ	レイオンの森 (Hard)	4
	石草のエキス	ストーンソウ	モニモンどうくつ (Hard)	4
	イワアンキモ	イワアンコウ	ステノン荒野	4
エターナルギア	スチールギア	素材合成	–	8
	高性能ギア	アメイジオス	エクメーネの砦 (Hard)	8





刷怪妙方

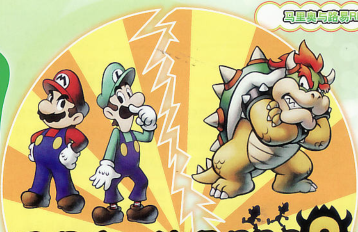
在迷宫中只要离开一个区域超过两个区，那么该区域的敌人和采掘点就会重置，对于需要刷素材的玩家来说就不用来回进出迷宫那么麻烦了，不过BOSS是不可以通过这个方法刷的。

攻略透解 GUIDE THROUGH

从 GBA 时代一直延续至今的《马里奥与路易RPG》系列”以一贯轻松的游戏风格吸引了不少玩家，在沉寂了 3 年之后，系列最新作再次在 NDS 上与大家见面。本作除了增加了操作方面的新要素外，最值得一提的是我们可以操作历来以绑架公主为荣的超级大反派库巴进行探索与冒险。闲话就不多说了，赶快进入两兄弟与库巴的精彩故事里吧。

通关时间：约18小时　文 阳光成员 R　编 炎骑士　美编 心の永恒

马里奥与路易RPG3	Nintendo	角色扮演
NDS	マリオ＆ルイージRPG 3!!!	日版
	2009年2月11日　1人	4800日元
	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄



马里奥与路易RPG3



操作简介

A	对话/确定/控制马里奥行动
B	取消/控制路易行动
X	对话/确定/控制库巴行动
Y	控制库巴行动
L	战斗中取消操作
R	地图中切换技能
SELECT	地图
START	系统菜单

升级有奖



本作中的角色升级后还可以在 6 项属性中随意选中一项来进行额外点数的增加，增加点数的方式像老虎机那样不停滚动，增加点数的多少与玩家的操作有直接关系。通过这一细节上的设定，我们可以根据自己的喜好来培养角色，从而令游戏的可玩性进一步提高。

战斗醒目

游戏的战斗系统非常出色，与敌人战斗时的互动性很高。除了别具一格的特殊攻击之外，躲避与反击系统也设计得相当出色。通过观察每个敌人发动攻击前的细节动作来判断敌人攻击方式，这令原本单调的回合制战斗显得不再那么沉闷。只要熟练掌握了应对敌人攻击方式的操作，我们甚至可以做到全程无伤通关。



称号系统



随着等级的提升，人物的称号也会跟着提升。角色的称号提升后不但能增加可装备道具的数量，还能增加可装备道具的种类以及提高升级后基础能力值的提升空间。



流程攻略

起源

多灾多难的蘑菇王国再一次陷入了危机，这次危机发生的原因并不是库巴的捣乱，而是因为全国的百姓都被一种名叫“メタコロ”的怪病无情地折磨着。发病的人会变成非常巨大的蘑菇球滚来滚去，不仅损坏公共设施，更严重影响了大家的正常生活。为了扑灭这场瘟疫，碧奇公主再一次找来马里奥兄弟商量对策。然而，就在会议的进行过程中，凡事喜欢搅局的库巴却突然闯了进来，这条大尾巴蜥蜴居然以自己是蘑菇王国子民作为理由，要求参与会议的讨论。为了让库巴老实一些，马里奥兄弟自然是要好好教训他一顿了。



教学战斗・库巴

作为游戏中的第一场战斗，蘑菇爷爷会在战斗中讲解连续攻击和回避的方法。根据他的提示，只要根据屏幕上的提示按下对应的按键即可令马里奥作出跳跃踩踏的攻击，如果在踩到库巴的一瞬间再次输入 A 键，那么还可以形成连击。用如此方式进行战斗，只要 4、5 个回合就可以将库巴打倒。

被打趴下的库巴被碧奇公主用魔法抛到了城外的森林里。不甘心失败的库巴大发了一通牢骚后开始在森林里大搞破坏，一阵瞎摸乱撞之后，库巴来到了一家神秘的商店门前，不怀好意的店主拿出一个蘑菇递给库巴，并且诱惑他说只要吃下这个蘑菇就可以获得打败马里奥的力量。习惯线性思维的库巴二话没说就把蘑菇咽下了肚，随后他的身体立刻发生了异常：由于呼吸时的力量太大，库巴居然把附近所有的东西都吸进了自己的肚子里。变异之后的库巴再一次来到了碧奇公主和马里奥兄弟面前，他把会议室内所有的人都吸进了肚子！随后，库巴自己也倒在了会议室。这时，送蘑菇给库巴的神秘店主出现了，原来这只是他野心的开始。





© 2009 Nintendo Developed by ALPHADREAM

探索

苏醒后的马里奥发现自己处于库巴的肚子里，一路摸索前进的两兄弟发现了被困住的小精灵。来到场景中有突起的地方按下↓键可以将马里奥弹起并且顶到感叹号，在另外一个同样的机关处重复操作即可救下小精灵。完成有关反击的战斗练习之后继续前进可以救下路易，兄弟两人汇合之后，即会展开有关双人战斗的教学战斗。



教学战斗・攻击的判断

当准备发动攻击的敌人停在马里奥兄弟中间时，需要在极短的时间内观察到敌人的细微动作，随后要根据敌人的动作指向来选择按键反击。迅速掌握判断敌人攻击对于今后的战斗十分重要，因此一定要尽快熟悉。

战斗结束之后继续前进来到升降梯，只要根据提示交替按下A键和B键即可达到上层出口。在接下来的房间中会出现带有A字样的拼板砖块，只要顶击这种砖块就会得到攻击部件，在场景中收集齐10个攻击部件后可以获得特殊攻击道具，并出现相关的教学战斗。马里奥兄弟获得的第一种特殊攻击道具是龟壳。完成教学战斗之后继续前进可以看到一个紫色的砖块，顶击之后可以获得锤子。砸烂挡路的箱子后继续前进，在接下来的房间中，用锤子敲打机关使蛋从高处落下来，敲打破碎的蛋会进入有关锤子攻击的教学战斗。

穿过蘑菇仔的店铺区域之后进入库巴肚子的左下方，剧情之后在房间的尽头使用锤子敲打机关可以令库巴痛醒。当库巴可以自由行动之后，便可以在库巴与马里奥兄弟之间随意切换操作了。A和B键对应马里奥兄弟，X和Y键则对应库巴。操作库巴一路前行来到一扇被锁住的闸门前，根据提示



对着门左侧攻击落下的铁球即可打开闸门。

穿过铁门向左走会看见被蛛丝挡住的出口，可是现在的库巴却无论如何也不能像以前那样喷火了。无法烧掉蛛丝，库巴只能向着另外的方向前进，在乘坐巨石的时候需要挥拳将挡路的石头破坏掉，在下一个房间里库巴会遇到了给自己吃奇怪蘑菇的神秘人，原来在蘑菇王国流行的“メタコロ”病也是他的杰作，而神秘人的真正目的则是霸占整个蘑菇王国以及库巴的城堡。得知了神秘人真正目的的库巴随即与神秘人派出的部下展开了战斗，战斗结束后，库巴决定返回自己的城堡。一路前进，不久之后会引发剧情，随后出现传送点，继续前进便会来到新的区域。



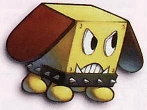
海滩

沿着海滩向右走会发现一只木筏，站在木筏上利用攻击墙壁获得的反作用力可以推动木筏前进。乘坐木筏来到上方的小岛之后会遇到一个被困住的方块人，在礼物的诱惑下库巴决定帮助他。在库巴拿起绳子的同时，他的身体内也出现新的区域，此时需要操纵马里奥兄弟前往新区域完成刺激肌肉细胞的小游戏，从而让库巴获得力量救出方块人。救出方块人后，库巴如愿获得了方块人的礼物——真空方块，从而获得吸气的能力。接下来是一场教学战斗。随后继续前进来到下一个场景，便会遇到游戏中的第一个BOSS——章鱼水管。



BOSS战・章鱼水管 ——

库巴的普通攻击对章鱼水管无法造成任何伤害，因此只能利用刚刚习得的吸气大法将章鱼吸到肚子里，然后再让马里奥兄弟来修理它。需要注意的是，章鱼在受到攻击后身体颜色会渐渐变红，此时如果继续攻击，它就会对着库巴的肚子撒气。不过，被打至红色的章鱼会采用不一样的招式对付马里奥兄弟，此时如果成功反击就可以把章鱼从库巴的肚子里打出去并插在水管上，随后再用库巴的拳头攻击就可以对章鱼造成较大的伤害。



打败章鱼水管之后，此处的水管便会流出水来。操纵库巴在水管处喝水，肚子里的马里奥兄弟便可以游泳前往新的区域了。需要注意的是，新区域的环境会随着库巴是否喝水而改变，其中的敌人也会随之发生形态上的变化。因而需要根据马里奥兄弟的行动控制库巴喝水。来到存在三个并排管道的场景之后，可以从中间的管道前往隐藏区域。来到地图最右侧的场景之后会发现被困住的蘑菇爷爷，兄弟俩此时会掌握锤子的新用法：按下B键操作路易用锤子将马里奥砸扁，这样便可以前往一些入口低矮的房间。在这个区域中的多处地段存在有特殊的管道，在库巴喝水的状态下通过敲击这些管道附近的机关可以得到巨大的球状饵料，随后推动饵料喂给场景中存在的虫子便可以令其开启封住通道。解开全部的谜题之后可以获得齿轮，将齿轮装在区域内相对应的机关处，随后在库巴身体右侧就会出现闪光的区域，前往这个区域之后会发现一条变异的毛虫堵住了控制库巴喷火的器官，一场恶战在所难免。



BOSS战・变异毛虫 ——

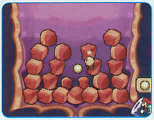
对付变异毛虫的技巧在于观察它的视线，由此可以作出相对应的回避反击。此外，它利用小精灵发动攻击时的速度很慢，成功反击后也会对其造成伤害。BOSS飞起来撞人的招数比较不好判断，躲避后不会造成反击效果，需要注意的是BOSS有时候会连续进行两次攻击。

TIPS 马里奥兄弟的能力属性“HIGH”以及库巴能力属性中的“TSUNO”除了影响会心一击、道具掉落率之外，还对购物后的刮刮卡的等级有影响。这两个属性的数值越高，刮刮卡的等级也就越高，能享受的折扣自然也就越高。

森林



打败变异毛虫之后，库巴重新获得了喷火的能力，烧掉拦路的树之后向右走会再次遇到方块人。进入森林后不久，库巴会来到一个有多足毛虫标识的场景。击打毛虫的头后会出现相对应的击打顺序，记住这个顺序之后过去击打毛虫石像，成功后就会打开一条新的通路。来到新的场景之后又一次遇到方块人，与他交谈可以领取寻找宠物猫的任务：只要在发生战斗的时候用吸气大法吸走敌人身上的小猫即可，一共有十五只方头方脑的小猫等着库巴去寻找。来到一处有黄色弹簧机关的地方，站在弹簧板上对着炸弹喷火即可被弹飞。砸开拦路的障碍物后向上前进会遇到被囚禁的酷栗宝军团，继续向上前进会引发拔出巨大毛虫石像的情节。随后切换马里奥兄弟再次进行刺激肌肉细胞的小游戏，成功之后就可以救出酷栗宝军团，从而令库巴获得召唤酷栗宝军团的特殊攻击。



不久之后，库巴会在一片空地见到自己的三个废柴手下，他们正在为找不到可以发射的炮弹而发愁。听够了他们的牢骚之后，库巴决定凭借自己的能力去寻找炮弹。继续前进，在又一次解决了毛虫石像的小游戏之后，库巴发现了一颗巨大的胡萝卜。库巴决定拔出胡萝卜来充当炮弹，于是马里奥兄弟不得不再一次前去刺激库巴那萎缩的肌肉细胞。不过，这次的游戏规则会发生一些变化，兄弟俩需要根据节奏将飞来的光球反弹回去。成功拔出胡萝卜之后，从栽胡萝卜的大坑中突然钻出一条猥琐的多足毛虫，它以交出真正的炮弹为条件要求库巴在一分钟内吃完被拔出来的那颗巨大胡萝卜。为了帮助库巴完成这样一个有助于身体健康的任务，马里奥兄弟又得马不停蹄地跑到新出现的区域去帮助库巴消化食物。具体的办法是利用触控笔快速点击库巴吃下的胡萝卜碎块直至它们消失。除了点击消除的方法之外，屏幕上还会出现一些消化炸弹。点击这些消化炸弹可以令食物的消化速度进一步提高。需要说明的是，消化炸弹的出现规律是根据库巴吃胡萝卜时发出特殊闪光的次序为依据的。例如：库巴在吃下第3口食物时嘴边发出闪光，那么将这个数字乘以2，即为消化炸弹存在的大致位置。如此一来便可迅速找到消化炸弹，加速食物的消化。完成健康饮食的任务之后，这个该死的毛虫却突然变卦，不肯交出私藏的炮弹。看来，不给它点颜色瞧瞧，它是不会知道库巴老爷的厉害了。

BOSS战·多足毛虫

不要小看这条肥硕的毛虫，它居然还存在怒气和普通两种状态。当毛虫进入发怒状态时，任何攻击都无法对它造成伤害，此时必须攻击毛虫身体的四个部分让其回复至浅黄色；或者在毛虫头上出现抬萝卜的杂兵时使用吸气大法，让掉下来的萝卜将毛虫砸回原状。当毛虫展开冲撞攻击时，首先用拳头进行三次攻击，然后再按下Y键进行防御即可。此外，当毛虫围着库巴兜圈子的时候，还可以趁机把它身上变红的部位打回原状。不过需要注意的是，如果在它兜了几圈之后依旧不攻击它的头部，那么它就会发动袭击。



不讲信用的多足毛虫求饶了，库巴扛着到手的炮弹正往回赶路，但行至中途时肚子突然疼了起来。操纵马里奥兄弟来到提示的区域会发现一条蓝色的毛虫，看来就是它在折腾库巴了。

BOSS战·蓝色毛虫



蓝色毛虫最惯用的招式就是冲刺攻击，不过这也是反击的最好时机。当它发动吐丝攻击时，则要计算好提前量跳跃躲避，如果被命中的话很有可能进入异常状态。毛虫最后的攻击手段是召唤杂兵，此时如果看准时机甚至可以在第一时间将杂兵全部踩死。此外，这条大毛虫还有十分无赖的恢复体力技能。当它将吸管插进地面后，一定要迅速攻击它的头部破坏这个准备动作。

治好库巴的肚子之后，操纵库巴继续前进，剧情过后便会获得“冲拳”的能力：只要配合十字键按下X键即可发动冲拳。用这一招可以破坏地图上的砖墙和巨石，从而前往一些之前无法到达的场景。库巴回到大炮的所在地装填好炮弹并对库巴城堡进行了射击，然而不非但没能破坏城堡，库巴反而被压在了城堡下面。为了救活库巴，马里奥兄弟在宿主的请求下前往新的区域开始了对库巴的精神强化作业。在这个小游戏中，兄弟两人要分别击破落下的红绿双色光球以及共同攻击出现的蓝色光球，直至屏幕中的计量槽蓄积满为止。当库巴精神力被强化至最大状态后，还要不断攻击最后出现的蓝色光球。完成精神强化作业后，库巴的身体会变得巨大化，变大的库巴随即展开与城堡的战斗。

BOSS战·库巴城堡

在战斗开始前需要将NDS掌机横过来操作，并且会出现相关的教学说明，只要根据屏幕提示用触控笔进行操作即可：横向滑动触控笔即为出拳；对着麦克风吹气可以喷火；特定状态下用触控笔点击屏幕上的特殊区域可以喷出火球。需要指出的是，连续喷吐火球会导致火球变小，此时只要停顿片刻即可恢复火力。



库巴城堡

战胜城堡后，库巴的身材也随之变回寻常大小，向上继续前进，用冲拳打碎石头后来到草原区域，左边是传送点，开启传送点后往右走，在有提示牌的地方使用冲拳即可通过间断的平台。在接下来的一段路程中，库巴可以救下自己的另外一群废柴手下，并且得到相对应的特殊攻击能力。继续前进会发生剧情，城堡飞走了。沿路一直走的库巴会遭到红猪的炮弹袭击，此时需要控制马里奥兄弟刺激库巴的肌肉将炮弹扔回去砸中城堡，之后就可以沿路返回进入城堡了。不过，回到城堡后的库巴却发现自己的手下都被洗了脑，说是马上就有精彩的演出即将举行。与场景内所有NPC对话之后正门打开，进门后向前走，发现所有座位都被坐满，随后会有专人给库巴安排特殊位置。原来这是个陷阱，库巴被弹上了舞台，随后展开与红猪的决斗。

TIPS 游戏切换区域后怪物是不会刷新的，只有切换地图后才会刷新，喜欢练级的朋友要花点心思了，不过游戏整体难度不高，只要流程中不是一直逃跑避战，角色的能力就不会影响通关。

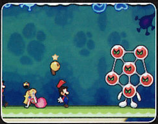


BOSS战·红猪

对付红猪的旋转铁球攻击时首先要按 Y 进行防御，随后再根据它接下来的攻击方式选择防御或者反击。当红猪挺着身子冲过来的时候，需要按 X 键连续攻击直至其产生硬直。对付它的跳跃攻击需要观察落点，如果落点是正上方则要按 Y 键回避，如果是正前方则可以按 X 键反击。此外，当场下观众扔出食物的时候，一定要在第一时间将食物吸走，否则就会成为红猪恢复体力的道具。

战斗胜利之后，库巴在神秘人的忽悠下前往餐厅吃饭，结果再次中了圈套，撑得压破地板动弹不得，现在又要靠马里奥兄弟帮助库巴减肥了。兄弟俩在新的区域中终于找到了碧奇公主，不过碧奇公主被蓝色的球状怪物拖到了区域的深处。一路追过去会发生老掉牙的金斧头银斧头剧情，随后兄弟俩便会获得旨在体现兄弟之情的合体技能力。接下来的分支比较多，首先进入上面的绿色管道，在这里会有一个顶砖头的小游戏，完成后得到4块攻击部件。接下来进入绿色管道，在这个房间有弹性的地方起跳能顶出隐藏的方块。由场景中的红色管道来到另外一个场景，完成顶砖的小游戏后可以再次获得4块攻击部件。进入绿色的管道，用锤子敲打场景的机关后可以获得双人旋风的能力，在这个区域最左边还能拿到最后一块攻击部件。在这个场景的中间有4个隐藏黑色方块，全部顶出来之后就可以利用双人旋风接近左上方的红色管道。来到新场景后设法打开机关可以开启新的道路。追上绑架公主的怪物后，在怪物面前使用双人旋风可以顺利救出公主。

BOSS战·带电气泡



对付合体状态的 BOSS，需要两兄弟协力才能提高作战效率。红色的球只能由马里奥来攻击，绿色的球则是由路易来攻击。把所有的球都打成蓝色之后 BOSS 会发动电流攻击，只要看准电流的流向躲避即可，如果对自己的反应判断力没有信心，也可以计算好提前量同时按下 A 和 B 键进行跳跃躲避。完成这个攻击动作之后，作为正体的球会做出一个很明显的动作，然后它会和其他的球交换位置，只有攻击之前做动作的球才算有效伤害。

救下碧奇公主之后从她的口中得知黑暗之星的秘密，看来那个神秘人想要绑架公主就是为了得到被蘑菇王国封印了的黑暗之星。由于库巴被卡住动弹不得，神秘人就利用特殊的手段把公主从库巴体内硬拖了出来，而减肥后的库巴则被轰出了城堡。

地下道

来到新的区域之后可以开启所在之处的传送点。场景中出现的定时炸弹则需要用库巴的喷火技能来引爆，这种炸弹可以先点燃，然后再去推动它。利用这个方法，来到地图右下角有炸弹储存机的房间后，可以将墙上的三个隐藏洞口逐一炸开。由中间洞口的隐藏通道前进，利用冲拳可以从高台进入地下道。遇到鼹鼠后，得知它们的钻探机无法钻透坚硬的岩石。于是库巴决定助鼹鼠一臂之力，马里奥兄弟又要开始刺激肌肉细胞的作业了，只不过这一次展开工作发生了变化，而且需要在 1 分 30 秒内完成任务。经过一番努力，鼹鼠的钻探机终于钻开了一条通道，不过可怜的库巴一路进城堡的正门就被防御装置给击昏了。

接下来的行动转向马里奥兄弟一侧，来到有闪烁提示的区域后，马里奥兄弟可以通过紫色的管道离开库巴的身体。重获自由之后的兄弟俩沿着地图左侧的路线行进，在带有喷气的地洞口处使用双人旋风的技能可以升到云上。用这种方式一直飞上最高的云层可以习得击打龟壳的技能，并且能够学会新的特殊攻击技能。原路返回地下道，在这个区域中可以来到一个带有大量机关的房间。在场景中带有蓝色龟壳的位置穿上龟壳装，就可以去启动控制桥的机关，从而改变桥的方向。按照不同的顺序反复启动机关，可以将区域内的三个叹号方块顶开。当三个叹号方块都被顶开之后即可打开中央的大门。由于杂兵的阻碍，神秘人赶在马里奥兄弟之前拿走了黑暗之星。现在所能做的只有回到蘑菇镇，在占卜师的房间里，马里奥兄弟将会迎来与库巴的恶战。

BOSS战·库巴





库巴的攻击方式即为之前所熟悉的那些能力，由于库巴的攻击力很高，所以一定要尽可能避免受伤。对于普通的重拳攻击，只要看准时机起跳即可躲过；如果库巴开始喘气则不要做任何动作。在面对喷火攻击时，两兄弟要在库巴蓄积能量的时候抓紧时间吊在小精灵身上，否则将会有被必杀的危险。库巴发动的酷栗宝军团攻击可以用跳跃和锤子来应付；另外一种特殊攻击只要用锤子就可以化解。

击败捣乱的库巴之后，马里奥兄弟把有关黑暗之星的事情告诉了占卜师，而占卜师则告诉兄弟俩，要对付黑暗之星就必须从三位贤者那里获得星之疫苗。令两人意想不到的是，第一位贤者竟然就是在库巴肚子里打败的那只蓝色毛虫。兄弟俩只得用锤子敲破墙壁从水管重新回到库巴的身体内，并且追着蓝色毛虫来到库巴体内左下方的区域。

行动转向库巴一侧。在森林中寻找出路的库巴会遇到一批被囚禁的ノコノコ军团，不过目前无法将他们救出来。在这个区域中可以见到带有黑色巨锤的机关，上



前击打可以将库巴推入水中。在水中行动的库巴无法喷火，但可以从水下区域的三个贝壳处来到其他区域。首先由最右侧的贝壳上岸，在此处可以发现木船的残骸。乘坐木筏来到另一侧之后会见到两朵独特的花，走上前去狂嗅不止的库巴会感到鼻子过敏，此时需要操纵马里奥兄弟去拨动进入库巴鼻腔的花粉。第一阶段需要将落下的花粉推到两侧以刺激库巴的嗅觉神经；第二阶段则要躲过蓝色的花粉颗粒去撞击肿起的神经突起。成功之后，库巴就会打喷嚏将破船吹到对岸。接下来乘坐木筏返回对岸并进行第二次“花粉过敏症”的小游戏，这一次可以令库巴将自己和破船一起冲向对岸。如此一来即可救出被困的ノコノコ军团。接下来乘坐木筏前往斜坡，继续前进会遇到第三次“花粉过敏症”的小游戏，激活水中的巨大机器人。随后，马里奥兄弟又要激发库巴的潜能。

BOSS战·巨大机器人

这场战斗的进行方式与对抗库巴城堡的方式类似，只不过先要设法将对手推到水中。需要注意的是，当机器人体内爬出杂兵进行修补时，一定要抓紧时间用喷火攻击阻止其修补过程，否则将会令机器人的 HP 得到回复。此外，当遇到对方的轰炸时，一定要想尽办法将飞来的炸弹尽数击落，否则很容易被活活屈死。

TIPS 游戏中能得到名叫リトライクロック的道具，它的作用是我方全灭之后让战斗会到初始状态避免直接 GAME OVER。

星之疫苗

战胜机器人后进入它的体内，在顶部看过书后遇到制作机器人的天才博士，在这使用博士制作的X光放射器后库巴体内发生了变化，挡路的方块消失不见了，接下来马里奥兄弟就可以前往新区域寻找蓝色毛虫了。这个区域有紫色和透明两种方块，在X光穿透身体的时候透明方块会发光，紫色方块则会消失；没有X光透过身体的时候透明方块停止发光，但依然存在，同时紫色方块显形。后面的路就需要操纵库巴不断开关X光才能令马里奥兄弟顺利前进。一直走来到有记录点的房间，首先进入最左边的管道，前方房间中被薄膜挡住的区域在有光的时候能看到薄膜后面的道路，在无光的时候则会显现马里奥兄弟的影子，不断切换有光和无光状态就可以通过这个区域。从上方进入下个场景有顶砖块的小游戏，通过后可获得4块攻击部件，点亮五角星的一角后回到记录点房间。

得到五角星的一角后进入最右边的管道，这个管道前面房间里的砖块在无光的时候为透明状，但是会不断变换方位，有光的时候就会凝固。先通过切换X光来到左上方，之后使用双人旋风到达中间的平台，让马里奥穿上龟壳在机关前面击打后下方的旋风就可以使用了。使用旋风进入下个区域，点亮五角星后回到记录点，得到第二个角。

接下来进入中间的管道，前面的房间里有一个两个角的槽，把得到的两角五角星放上去之后就会令大门打开。进门后在拦路的砖头前使用双人旋风即可习得钻地技能。



之后利用新的技能来到右侧，然后在紫色的地方使用钻地刺激神经打开平台。从大门出去后向右走，在这个区域利用钻地到右边然后用锤子敲打突起，然后利用平台从上边继续向右走。这里的地底会有闪光的东西，在闪光点上使用钻地后能获得道具。点亮五星之后返回记录点得到第三个角。

进入左下的管道，在无光的时候跳上第二层，之后透过光可以看到六个变成数字的方块，之后在无光状态依次顶这六个方块，成功后六个方块会组成一个移动平台，在平台移动到最右边的时候使用双人旋风通过这个区域。顶完五角星后回到记录点得到第四个角。

前往右下的管道，首先将马里奥砸扁，拿完右边场景里的4块攻击部件后从中间进入左边有机关的房间，砸坏机关后出现喷射管道。左边是该场景最后一块攻击部件，学会新技能后往右走，顶完五星后回到记录点，得到完整的五角星。

打开最上面的门，进去后就能看到那条“贤者之虫”了。一直追着它会发生一段搞笑剧情，之后继续向右走。在有很多风的房间里，众多管道中有两个是可以进入的，随后就是二人华丽的旋风表演。在有记录点的房间钻地，然后在有箭头标记的方块下面钻出来让方块刺激神经打开通道，接下来就是与蓝色毛虫的第二次战斗了。

BOSS战·蓝色毛虫

小虫状态的BOSS只有“荡秋千”一种攻击方式，看准时机把它打下来是很容易的。攻击小虫时，计量槽的指针会逐渐向大虫那边靠近，当指针到达大虫的位置时BOSS就会变身。BOSS攻击方式很多，会放出桃心攻击，桃心上是谁的脸就会攻击谁，只要看准时机打破它即可；当毛虫喷射五星进行攻击，需要两人同时跳跃躲避，在喷射的同时有可能会将兄弟两人的位置交换，在躲避的时候还得多注意两兄弟的位置；将两兄弟其中一人变小然后追赶，这时候变小的一方需要不断挥锤反击毛虫，反击成功3次后就会恢复原状，否则就会遭到碾压。变大的毛虫防御力比较高，这时候应该攻击毛虫的尾部让计量槽的指针以最快的速度向小虫那边移动，等BOSS变回小虫后再对它进行攻击。只不过，攻击尾巴不会对BOSS造成伤害。



战斗结束后，毛虫变成了蝴蝶，马里奥兄弟也从觉醒后的贤者那里拿到了第一份星之疫苗。出门后前往库巴体内新的区域，与蓝蘑菇仔对话后在右边使用双人旋风触动机关，之后在三个光球上面使用钻地技能来刺激肌肉细胞，随后库巴便会习得类似“千斤坠”的技能。利用这个新技能可以开启地上巨大的粉红色机关。走出城堡后打开右侧的机关可以出现新的通道，此时的库巴会从跟班的口中得知库巴城堡的地下金库中存放着一份星之疫苗。继续向右侧前进，打开这里的感叹号机关后会从洞口落下一块石头，走到石头旁边的木桩上使用千斤坠可以将库巴弹到上层。在右边黑色的石头处再次使用千斤坠就能通过这个区域。一路冲向库巴城堡，进入城堡后沿着剧场门口左侧行进并启动机关。一直向上前进可以来到曾经让库巴吃得脑满肠肥的餐厅，随后向右侧来到王座外的阳台上。调查此处的雕像后又一次进入刺激脚部肌肉细胞的小游戏。完成小游戏之后，雕像会从高处落下砸开通往地下金库的门。继续前进首先可以解救被困的炸弹军团，随后会遇到不断前进的炸弹，这里需要用空中翻滚来躲避，如果碰到炸弹就会被炸回起点。来到有U型装置房间，在平台上不断使用千斤坠的技能可以让平台升到最高处。继续往左走来到有巨大感叹号的房间，压下感叹号机关后下面的六盏灯会被点亮，之后按照被点亮的灯的位置击打铁球。普通拳击可以把铁球打到面前的窟窿里，冲拳则可以把铁球打到远处的窟窿里。完成谜题后可以开启地下仓库的大门，进门后会触发库巴出车祸的剧情。接下来马里奥兄弟又要去激发完库巴的潜能，库巴与火车又较上劲了。



BOSS战·生死时速

这场战斗的要点在于必须在火车到达桥之前结束。火车状态时只有喷火攻击能对其造成伤害。对于火车放出的炸弹，需要看准时机踩掉。当火车穿过山洞后，需要快速挥拳将山洞破坏掉，不然会被导弹击中。火车进入仙人掌后会有两种攻击方式，冲撞过来的时候需要用触控笔从左往右不断划来躲避；当它招唤云朵时则要用火球攻击，否则就会补充HP。对仙人掌使用喷火攻击可以令BOSS着火。将要靠站的时候，火车会释放出飞行炸弹，此时要立即用拳头反击。



战胜火车后，喽罗们已经找到了放置星之疫苗的保险箱，不过库巴却忘了开箱子的密码。控制马里奥兄弟来到库巴的大脑位置，触发剧情后会展开与积木马里奥兄弟的战斗。

BOSS战·积木马里奥兄弟



在面对BOSS的无敌冲撞时需要跳跃躲避，当有金币出现时它会优先往金币的方向行动，所以当金币在头顶的时候就不用跳了。积木马里奥变大之后会发动顶砖攻击，红色的砖攻击马里奥，绿色的则针对路易。当积木路易带着小鬼发动冲撞的时候，积木路易会跳起，而小鬼不会跳，所以躲避的时机是积木路易跳过之后。抛锤子攻击时锤子的下落速度很慢，很容易反击。在积木马里奥倒下之前，只要攻击积木路易两次后它会暂时脱离战斗，因此可以展开集中攻击的特殊战术。

战斗结束之后可以从库巴的记忆源中找出有关仓库密码的记忆，不过记忆已经被撕成了碎片，需要将碎片拼接好才能判断上面的内容。好在只要将碎片摆放到正确的位置以后，就会自动固定下来，所以难度不高。顺便提一下，这段密码的大概意思是“库巴库巴，果然强大，库巴大人”。然而，拿到星之疫苗的库巴却被背叛自己的手下关进了保险箱，在小精灵的劝说下，库巴把疫苗吞进了肚子。在库巴体内闪光区域拿到第二份星之疫苗后前往库巴身体左上方有水管标志的区域，从黄色水管返回蘑菇镇。来到占卜师的屋子里与先生对话可得知第三位贤者的所在地位于“海边的高处”。接下来占卜师带两兄弟到里面的房间进行吹气训练，孰料吹气的机器出现故障，整间屋子到处都在漏气。回到大厅发现送信的鸽子被气流吹得停不下来，随后兄弟俩习得新技能——马里奥气球。救下鸽子之后开始前往海边寻找第三位贤者。

按照鸽子的提示向南走，进入森林后使用钻地技能可以穿过石壁来到右侧场景。到达海边后一路南下来到记录点位置，然后根据鸽子的提示向西走。利用刚刚习得的气球技能通过障碍到达地图左上部的区域，借助场景中的热气流升到高空最高点再往右飘。马里奥兄弟遇到了奇怪姿势的外星人，两句话说不对便动手开打。由于无法对外星人造成伤害，因此战斗在两回合之后自动结束。离开的时候，外星人提到了一条线索——森林，看来只有重新回到森林去搜索了。经管道返回森林，往左走会遇到拦路的毛虫，此时必须收集到森林里的6个攻击部件后才能继续前进。前方的矮门处要将马里奥砸矮后才能通过。顶过感叹号之后的马里奥被怪物抓走，现在只能由



路易去完成任务了。一路追着怪物走到地图最左边的区域，在这里进行一场杂兵战后马里奥被喷了出去，缩小后的怪物吸住了路易。因为有了怪物的厚皮，现在可以返回之前荆棘丛生的区域继续收集攻击部件了。待集齐所有的部件之后即可习得新的技能，终于可以面对外星人了！打倒外星人之后获得最后一份星之疫苗，与外星人对话可以被传送回蘑菇镇，与占卜师对话将三份星之疫苗融合为奇迹疫苗，蘑菇国居民终于有救了！

反击

在蘑菇城堡前使用奇迹疫苗后，拦路的黑色星星消失了。进城后跟随三只会飞的乌龟往东前进，在该区域右上方顶到乌龟壳后击打带有“A”标识的方块获得7块攻击部件后发生剧情，马里奥兄弟要花费300金币的高价从三只乌龟那里问得最后3块攻击部件的所

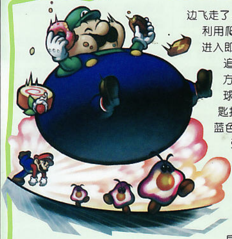


在位置，并且要到地图上标记的位置去寻找这些部件。首先来到左下区域，在蓝色圆圈范围内高台处的12点方位可以顶出第一块隐藏的攻击部件；向上走，从左边的小孔处利用钻地技能到达对面，之后跳到高台处使用气球技能飞到右上方的平台可以顶出隐藏的第二块部件；最后向下方走，跳上城墙并使用双人旋风到达对面，将马里奥砸扁后可以通过前方的小门，从这里跳上城墙后再向右走两步就可以顶出最后隐藏的攻击部件了。学会新的特殊攻击技能后来到地图左上方的区域，灭火之后就会出现旋风。利用双人旋风到达最后的房间，剧情之后会展开与垃圾桶机器人的战斗。

BOSS战·垃圾桶机器人



垃圾桶BOSS的可恶之处在于会招小垃圾桶来协助攻击，由于小垃圾桶会无限刷新，所以不用理会它们。当BOSS用垃圾桶罩住头的时候，马里奥会左右乱跑，之后会放出巨石从头顶落下，这时需要利用跳跃来躲过下落的巨石。如果BOSS把路易吸进垃圾桶，那么就要尽快攻击垃圾桶救出路易。对付滚石攻击只要注意躲避即可；面对小垃圾桶的攻击则需要用锤子来化解。BOSS抖动垃圾桶会随机抖出敌人或者垃圾，抖出敌人后的攻击比较难判断，所以一定要小心应付。



打败垃圾桶之后顺带也救出了库巴，回到库巴身体前往闪光的区域，在红色机关的位置使用钻地技能后发生剧情：强制休息一分钟后，库巴完全复活并且学会新技能——刺球。来到新区域之后用刺球形态一路滚过去可以遇到三把钥匙。首先向左走，在尽头的房间利用刺球爬墙可拿到红色的钥匙，利用它可以救出カメック军团。由记录点右侧前行再往下走，变成刺球在钉板地面行进可以回收绿色钥匙。回到记录点后，用刺球形态撞碎左侧餐桌的石像后看到蓝色钥匙往左边飞走了，一直追到一条通道处，利用爬墙功能从另一边入口进入即可追上蓝色钥匙，继续追赶一直来到地图最下方的区域，在这里变成刺球后使用弹簧把蓝色钥匙打落后即可获得。打开蓝色大门进去之后依然是弹簧，以不同的力度弹射可以到达不同的房间，80%力度就可以到达左上的房间。接下来的行动需要巧妙地利用各种技能，最后炸开通道的入口并进入。待库巴被巨大化的火花拦住之后，需要控制马里奥兄弟前往提示的区域进行特殊作业，成功后便会击破火花。在有裂缝的位置使用库巴的千斤坠来到地下，在这里可以找到神秘人以及被挟持的公主，当然还有黑暗之星。一场恶战在所难免。

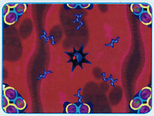


BOSS战·蓝猪

蓝猪的实力比较强劲，当它招出雪娃娃助战时，需要把雪娃娃吸进体内让马里奥兄弟去对付，每解决掉一个雪娃娃就会获得一份能量，当获得六份能量后库巴会把BOSS头顶的皇冠冰封住，如此一来BOSS就不能再招帮手了。蓝猪的冰球攻击可以直接防御，它在落地时还会补上一记冲拳，所以落地前就要做好反击的准备。面对滚雪球，只要看准雪球里的炸弹进行攻击就可以了，不过有时候BOSS会把炸弹藏在雪堆里，这时就要靠记忆力来判断炸弹的位置来进行攻击了。蓝猪的体力很高，攻击力也不弱，所以要经常使用回复道具保持体力充沛。

黑暗之星

战斗虽然获得了胜利，但黑暗之星也终于复活了。在击飞了神秘人之后，黑暗之星进入了库巴的体内，马里奥兄弟需要前往闪光的区域。在这个过程中需要控制库巴是否吸入冷气来巧妙地前进。在有冷气的状态下保持前进，通过记录点后让库巴停止吸入冷气，下一个区域需要在停止吸入冷气的状态下击打机关，然后在有冷气的状态下推动石头。进入喷火的房间后要吸入冷气灭火，随后停止吸入冷气顶开机关，打通左边的道路后继续前进到达新的区域。用相同的方法启动场景中的机关，用冷凝法制造出冰块后再把冰块推到左边，将其融化后灭火可以顺利进入下个房间。发现黑暗之星后要顶开机关制造冰块，用冰块攻击黑暗之星后，它会打破墙壁向右侧逃窜。追着黑暗之星来到右边的房间后依然要利用前面用到的冷凝法来通过。进入紫色管道后令库巴停止吸气，将马里奥砸扁后利用蹦床可以开启这里的三个机关。再次找到黑暗之星，砸下机关后引发剧情，然后跟着星星进入管道。在这里需要库巴吸入冷气，站在冻结的横条上可以用触控笔滑动横条进行移动，从右边管道进入后使用双人旋风与右边挡路的方块对话，然后要完成一个找方块的小游戏：在 50 秒内按顺序找到 8 个方块。设法穿过电网区域后不久就会迎来与黑暗之星的战斗。



BOSS战・黑暗之星

面对黑暗之星的滚轮攻击要算好提前量将滚轮击回。如果遭到影子攻击，那么只要同时按下 AB 键就能躲过。光球攻击同样非常容易躲避，只要看清出现光球的颜色即可。当 BOSS 发动冲击波时，需要尽快吊到小精灵身上进行躲避，冲击波过后又要立刻下来，否则依然会被 BOSS 伤到。通常状态下的 BOSS 不会被任何攻击所伤，只有攻击它召唤出来的小喽罗才能对其造成伤害。对 BOSS 造成两次伤害后，它便会变成球状，只有此时才能任意攻击。反复几次之后，黑暗之星会发出强大的吸力，这是需要连点 A 和 B 键摆脱吸力，成功之后战斗就会结束。



战斗结束之后黑暗之星逃出了库巴体内，化作黑暗库巴再一次抢走了碧奇公主，一路追出城堡后发生剧情，随后又是激活库巴潜能的小游戏，变大的库巴再度与城堡机器人展开战斗。

BOSS战・城堡机器人

当城堡机器人在库巴身后放置黑洞后，要用触控笔来帮助库巴摆脱吸力。对付炸弹兵的袭击用喷火即可解决。触发特定情节之后城堡会打开防护罩，这时任何攻击对城堡都无法造成伤害，不过可以用拳击把城堡打进它身后的黑洞里，待到城堡冲出来的瞬间再用重拳回击即可。当城堡受到一定程度的损伤之后，两边的黑洞就会拉近，此时任何被先命中的一方都会被强制吸进黑洞中。当 BOSS 濒临崩溃之际，双方都会被吸入黑洞，这时要看准城堡收拳的时候进行反击，反复几次即可赢得胜利。

决战

打败城堡之后，黑暗库巴向着城里方向逃窜。追进去之后用刺球形态撞破石像前进会遇到全副武装的神秘人，跟着神秘人一直走到最后的房间就会迎来与他的对决！

BOSS战・神秘人

神秘人的攻击方式并不神秘，他的荡秋千攻击只要看准时机进行反击即可破解，只是要注意在打过头之后还要进行回避攻击。当他发动黑洞光球攻击时，如果把光球放进左边的黑洞，那么就需要防御，只有当光球被放进右边的黑洞时才能反击。星星攻击比较难以判断，要看准时机攻击第一颗星星。对付 BOSS 的飞行器，只有当它离开 BOSS 身体的时候才能展开攻击。利用吸气大法将飞行器吸进肚子里，然后由马里奥兄弟来对付。飞行器会强制吸收两兄弟的某种能力，只有命中飞行器后才会把吸收的能力还给两兄弟。当飞行器把其中一人变成球上下滚动时，必须踩一下球才能停止飞行器的攻击。只有将飞行器破坏之后，外面的库巴才能对 BOSS 发动有效攻击。



被打败之后，心有不甘的神秘人变成神秘爬虫逃了出去，追出去的库巴发现神秘人已经被黑暗库巴吸入了体内，而黑暗库巴在获得了神秘人的黑暗能量之后实体化了。一路追着黑暗库巴前进，在大厅需要连点 X 键抵挡火焰。接下来控制马里奥兄弟进行弹力小游戏，战胜黑暗库巴之后一路向上前进，决战就在眼前。

最终BOSS战・黑暗库巴+黑暗之星

黑暗库巴的招式比较霸道。对付他的火焰碎石攻击，要根据落点的投影来判断接下来的行动，但是至少要进行一次还击，不然黑暗库巴会进行喷火攻击。一旦被抛向空中，那么就要不停挥拳挣脱，不然库巴就会受到严重的伤害。与 BOSS 对拳之后要及时防御，随后还可以马上挥拳进行还击。反复几回合之后黑暗库巴会被打倒，这时候黑暗之星会给黑暗库巴恢复 1000 点体力，此时需要一系列的按键。不断攻击变大的黑暗库巴的肚子可以令其吐出黑暗之星，此时需要将黑暗之星吸入库巴体内进入最后的战斗。



黑暗之星的攻击方式有三种。第一种攻击方式是首先令周围变暗，然后追着两兄弟跑，边跑边进行流星锤攻击。对付这种攻击方式要根据提示来进行躲避。第二种攻击方式是用双手托起两兄弟后进行扩散攻击，由于两只手离中心位置的距离不一样，攻击到两兄弟的时间也不一样，需要计算好提前量进行躲避。第三种攻击方式是将双手插在地上进行电球攻击，需要提前举锤进行反击，大的电球一定要反击成功，不然会造成比较大的伤害。攻击黑暗之星的时候要先攻击两只眼睛再攻击三条腿，破坏掉这 5 个部位后就可以攻击黑暗之星本体了。



黑暗之星本体会使用冲击波进行攻击，需要吊住小精灵进行躲避。拖动伞状物时需要两人同时跳跃躲避，最后需要挥锤还击。当黑暗之星的本体受到一定伤害后，会飞出库巴体外重新进入黑暗库巴的体内，之后要重复前面的过程，直到 BOSS 被击破。

通关感言

整个游戏从开始到通关都保持着轻松的气氛，即便在面对后期的强力 BOSS 时也会看到不少搞怪的笑料。通关后不能保存记录大概是游戏中最大的遗憾了，通关前还没有探索过的地方只能通过读取通关前的存档记录来完成。游戏对动作的要求比较高，因而不需要刻意练级，这对于讨厌练级打怪的玩家来说是个不小的福音。

文 炎骑士 美编 木仙

攻略透解 GUIDE THROUGH



天诛4

系统详解

天诛4	FromSoftware	动作
PSP	天诛4	日版
	2009年月2日12日 1人	4800日元
	无对应周边	对应玩家年龄：15岁以上

相隔不到四个月的时间，这款“立体忍者活剧”再一次出现在我们的眼前，只不过换了“东家”而已。虽说这次的移植免不了令游戏有一定程度的缩水，不过作为一款面向掌机平台的动作游戏来说已经是比较不错了。当然，大家在PSP版上不可能用到体感操作，不过经过精心调整的控制方式仍然令游戏的节奏足够流畅。由于在总第213期杂志上已经刊载过详细的攻略流程，因此本次的介绍将主要针对系统的变化以及游戏心得方面，对于关卡方面将只介绍难点和要点。

操作的变化

虽然无法将体感操作方式搬到PSP上，但这并不代表游戏的操作流畅度会打折扣。相反，针对PSP键位调整过的操作方式可以让习惯系列前作的老玩家能够迅速上手。PSP版虽然不允许玩家自定义键位指令，但却允许玩家在事先设定好的几种键位布局上进行挑选。我们在这里推荐大家选择TYPE B的键位布局，并且将切换到主视点时的方向控制调整到“通常”，这样操作起来会更加顺手。



忍术雷达

忍术雷达系统的用途是感知游戏场景中的一切生物。这意味着忍术雷达不仅仅可以感知敌人，对出现的NPC角色以及动物(猫)同样会作出反应。相比其他游戏中的同类系统，忍术雷达在判读方式上要有所不同。雷达上的“月亮”代表角色所处环境的状态，而围绕在月亮周围的“星星”则代表被感知到的一切生物。当月亮显现明黄色时，说明角色处于毫无伪装的状态，此时极易被敌人发现；当月亮变为灰白色时，则意味着角色不在敌人的监视范围内；当月亮被黑云遮住，那么则说明此时的角色拥有良好的伪装；当月亮发出淡紫色的闪烁光芒时，则说明敌人开始警觉并已经展开搜查。月亮周围的星星代表敌人与角色的相对位置，结合星星所处的位置和场景中的地形环境，可以很方便地判读角色当前的位置。此外，如果代表敌人的星星逐渐暗淡下去，那么则说明敌人已经走远。



隐藏

由于“潜入”是本系列一贯的主题，所以想方设法在隐蔽中前进就成了玩家必须要掌握的生存手段之一。游戏中的隐藏方式大体分为两种：其一是依托场景中存在的黑暗；其二是利用周围的障碍物和道具。

游戏中的黑暗区域往往存在于灯光无法达到的角落，在这些地方往往会出现黑色的雾气，只要站在黑暗之中，角色的轮廓就会隐去，取而代之的是一个黑色的剪影。对于有篝火和烛台的地区，玩家可以利用道具来灭火，从而人为制造出黑暗。除了黑暗区域之外，游戏场景中还有各种各样的障碍物和道具可供角色隐藏。比如坛子、壁橱、草丛等等。不论是身处黑暗之中还是藏身于障碍物后或者道具中，玩家操纵的角色依然可以对接近的敌人发动袭击。

除了前面提到的两种藏身方式之外，角色在室内作战时还经常有机会爬上房梁。蹲在房梁上的安全系数比前面的两种隐藏方式要安全得多，并且可以对任何接近的敌人发动瞬间必杀。所以，当遇到难以通过的关卡时，不妨抬头看看是否存在房梁。



©2008 FromSoftware,Inc.

心眼

心眼作为游戏中出现的一种独特忍术，可以用来观察当前的作战环境和敌人分布。在发动心眼之后，场景中的所有敌人和 NPC 角色都会以红色剪影的形式显现出来，以便于进一步判读。角色在进入心眼状态后还可以看到敌人的视线。另外，玩家在心眼模式下还可以看到一些轮廓变为黄色的设施以及随处可见的蓝色脚印。这其中带有黄色轮廓的设施往往可以用道具进行破坏，从而得到隐藏的道具或者开启隐藏的通道；至于蓝色的脚印，则是作为参考的行动路线，如果无法判断下一步的行动，那么不妨参考这些脚印。



关于忍杀

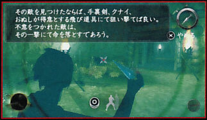
所谓忍杀，就是在不被敌人察觉的情况下迅速致对方于死地。游戏中的忍杀分为必杀、连续必杀、疾风等等。最常见的必杀只要满足接近敌人即可轻松达成。对于连续必杀，前提是有多名敌人聚在一起，当接近这些聚在一起的敌人时，就可以发动连续必杀。连续必杀发动的过程中需要根据提示输入一定的指令，一般来说这些随机性质的提示给予玩家很长的反应时间，因而是很容易完成的。当玩家操纵角色利用黑暗或障碍物连续移动到敌人身边，就会发动疾风。在疾风发动的瞬间，画面会有变慢的特效，此时只要根据提示输入按键指令即可成功。



需要说明的是，对于最常用的必杀，在发动时往往会提示玩家输入不同的方向指令。不同的方向指令对应的是角色不同的必杀招式，而不同的招式在动作幅度上也各不相同。因此玩家有必要熟悉每一个必杀动作所对应的指令，以应对不同的作战环境。

忍具

相对于 Wii 版，PSP 版在忍具方面并没有什么明显的调整，只是在忍具的使用上取消了体感操作。这样一来，以按键的方式可以更加准确地输入指令，忍具的作用也可以更好地发挥出来。游戏中允许角色一次携带三种不同的忍具，且每种忍具都有耐久度的设定。如果在完成当前关卡时依旧保留某种忍具，那么这种忍具就可以留到下一关继续使用。又因为游戏允许挑战已经完成的关卡，所以一些早期关卡中无法打开的隐藏通道可以用后期得到的忍具来通过。比如，在 1-1 场景中有一个上锁的房间，在游戏初期是无论如何也无法进入的。如果玩家在后面的关卡中得到了钥匙或者毒药并将其一直保留至完成当前关卡，那么就可以用来打开这扇锁住的门。



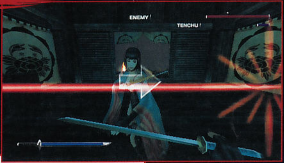
敌人

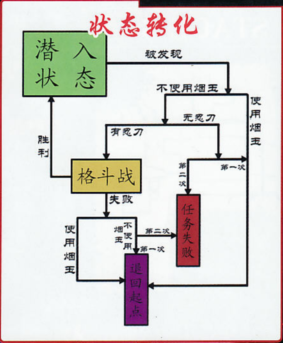
游戏中的敌人种类不多，但对付的方法却不尽相同。最常见的敌人要属足轻武士和浪人武士，这两种敌人的警惕性最低，通常只站在原地或者按照一定路线巡逻，我们只要抓住时机从背后接近就可以轻易忍杀。忍者是游戏中不可缺少的兵种，本作中的忍者分为两类：一类习惯躲在暗处伺机暗算角色；另一类则按照固定路线以较快的速度巡逻。对付隐藏的忍者，只要用心眼即可观察到，然后用手里剑一类的投掷类武器可以轻松搞定；对付巡逻忍者，则要抓住机会从背后下手，由于他们的行动速度比较快，所以还要算好提前量。游戏中最难对付的莫过于铠武者，这种敌人拥有极高的警觉性，任何风吹草动都会惊动他们。对付这种敌人，最好的办法是依托于藏身之处进行暗杀，否则很难下手。除了这些需要直接近距离面对的敌人之外，玩家还会在一些关卡中遭遇狙击手。对付这些敌人，最好的办法是用手里剑攻击。只要准确命中，那么站在高处的狙击手就会应声跌下，如果下面碰巧站着其他敌人，那么还可以一箭双雕。不过需要注意的是，如果狙击手跌落的附近有敌人巡逻，那么则很容易引起敌人的警戒。



刀战

刀战是本作中加入的另一种游戏模式，在被敌人发觉后以及流程中的某些特定环节会进入刀战状态。在刀战模式下，敌我双方并不是直接对砍，而是按照先后顺序轮番攻击。Wii 版原作的刀战中需要玩家以体感操作的方式来格挡，曾经被很多玩家认为是很糟糕的设定。在 PSP 版中，体感操作被输入方向指令所代替，因而难度进一步降低。当然，如果依然觉得刀战的难度比较大，那么不妨在出现提示指令的瞬间按下暂停进行切换，或者还可以通过截图插件的暂停功能来顺利通过刀战。需要说明的是，玩家手中的忍刀具有耐久度的设定，如果没有完全按照提示的方向进行格挡，那么就会令刀的耐久度下降，忍刀报废的下场同没能及时输入格挡指令的结果是一样的。

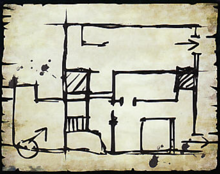




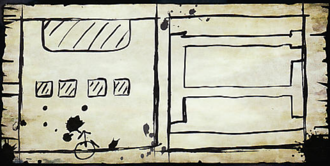
流程要点

STAGE 2

2-1 起始点附近巡逻的敌人可以依托草丛来暗杀；对付篱笆后面的敌人，只要将身体贴近篱笆便可伺机发动必杀将其除掉。发动心眼后观察到的泛有黄光的门需要用鬼哭玉炸开，只有在完成随后的任务后才能得到此道具。从这条隐藏的通道可以直接来到2–4场景。



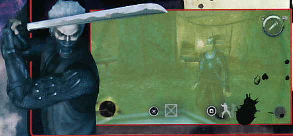
2-6 大殿中的隐蔽物比较少，行动起来要格外小心。先去干掉一楼木箱附近的敌人，然后便可借着大殿中央的四团黑暗区域接近场景右侧的两名敌人。踩着木箱准备攀上二楼之前可以在悬挂状态下忍杀巡逻至此的山贼。对付二楼巡逻的敌人则需要等待其转身的时候才能下手。位于场景中央的目标——黑川信造，只要绕到其背后即可轻易解决。



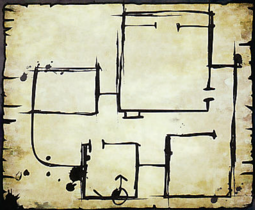
STAGE 3

3-3 本关卡中与Wii版有细微的变化，打盹武士身后的木屋一侧没有了堆积的木箱，取而代之的是一个猫洞。只有在后面的关卡取得忍猫之后才能得到里面的道具。深渊对面的敌人由狙击手换成了巡逻的武士，同样可以用手里剑直接必杀。

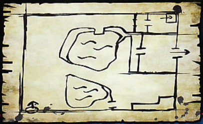




3-6 对付多头物成的方法有三种：如果想快速结束战斗，那么可以利用从房间外的大洞爬上房梁，然后先用烟玉干扰敌人的视线，再跳下去直接将BOSS忍杀。如果想把任务完成得漂亮些，那么可以趁着侍女离开厨房的机会将毒药倒入酒坛，然后便可躲起来等着目标毒发身亡。当然，如果想将敌人一网打尽，那么还可以踩着木箱爬上木梁，用吊杀的方式逐个清理门户，最后再去对付BOSS。

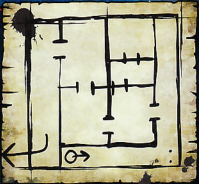


STAGE 4



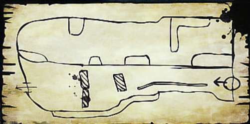
4-3 本关的难点不算多，需要注意的是，初始位置对角的房间中的墙壁可以用鬼哭玉炸开，从里面的水井可以直接来到场景4–5，否则只能进入4–4关卡。

4-7 本关的难点主要集中在靠近走廊的第一个房间中，要想不被敌人发现，那么最好趁机钻入桌子下方，然后先将进屋巡逻的武士解决，然后再去对付坐着的另外一个武士；场景中存在两条暗道，但只能用于在房间内活动，注意其中一条暗道中还潜伏着一名忍者。



STAGE 5

5-1 对付这个场景内的敌人需要借助悬崖外侧的平台以及频繁的摆荡。在摆荡的过程中一定要多用心眼来观察脚下的位置，以免不小心落入深渊。设法来到尽头，在悬挂状态下发动必杀干掉巡逻至此的铠武者，然后再去对付剩下的敌人就方便多了。





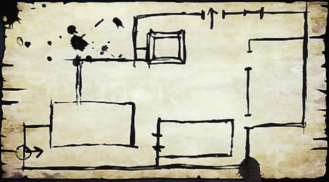


5-3 此处场景中需要躲在马车中混进敌营。需要注意的是，当马车停下来接受“安检”时，一定要迅速躲进草丛。此外，由于马车本身的阻碍使得对付敌人有些困难，如果想消灭所有的敌人，那么建议使用烟玉。



5-6 此处的难点在于院子里的高台上的狙击手以及分散布置的铠武者，不过相比 Wii 版却少了忍者，因此难度有所下降。建议借助墙角的黑暗绕到瞭望台下面，然后推动木箱从瞭望台后方迂回过去。出口处的铠武者可以利用加速跑＋跳跃攻击的方式忍杀。对付马车另一侧角落里的铠武者，最好的办法是用烟玉或鬼哭玉。初始位置附近上锁的房间可以用钥匙或忍刀打开。

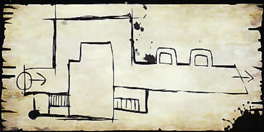




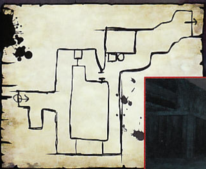
STAGE 6

6-2 对付场景中的忍者的最好方法是多多利用忍猫和心眼，然后用手里剑等投掷类道具即可轻松搞定。至于出口方向的铠武者，只要趁机钻入附近的坛子，即可轻松忍杀。本关卡的一大难点在于建筑物内打盹儿的敌人无法直接消灭，必须利用忍猫从拐角处的猫洞钻入建筑物并上到二楼，设法惊动这个瞌睡虫之后，他便会到楼下巡逻，然后算好时间用鬼哭玉隔着木门将他炸死。



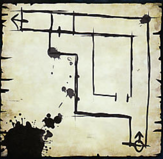


6-3 干掉三叉路口的敌人之后，可以先将一侧拐角背着火药箱的敌人干掉，然后引爆火药箱炸开工事的入口，击毙其中隐藏的忍者后就可以直接迂回过去干掉狙击手，并且绕开水路和深渊。本关同 3-3 一样，木屋外的木箱被换成了猫洞，这一点需要注意。



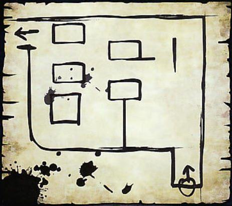


6-4 本关的场景同 3-2 一样，只不过路线完全颠倒过来。由于仓库的入口有忍者把守，所以只能绕到出口附近，然后利用忍猫钻进仓库取得的鬼哭玉打开后门。注意在仓库外过道上方的木梁上有一名隐身忍者，只有干掉他才能将把守仓库的忍者顺利忍杀。至于仓库内的铠武者，用手里剑引爆火药箱就可以把他解决。

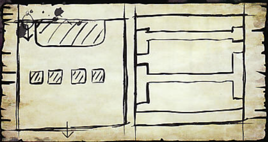


STAGE 7

7-1 此场景的最大难点在于敌人的巡逻路线互有重叠。从初始位置迅速前进并隐藏到草丛中之后，可以将在此处巡逻的铠武者轻松解决。对付场景中长距离快步巡逻的忍者需要有一点技巧和速度才行，并且要注意随时可能出现的铠武者。地图上方的铠武者可以从右侧迂回到草丛中伺机解决，左下角作 S 形路线巡逻的忍者可以依托这里的木屋来消灭。在出口方向巡逻的铠武者最好用鬼哭玉直接炸死。把守出口的狙击手可以迂回到身后解决。场景中的石洞需要用忍猫才能进入。



7-2 大殿内的环境变得复杂了许多，首先需要贴着墙根伺机来到中央的阴影处，注意行动要避开巡逻忍者、二楼狙击手以及对面铠武者的视线。随后利用场景中央的多重阴影来到大殿另一侧可以发动必杀干掉此处的忍者，然后即可从容地离开。

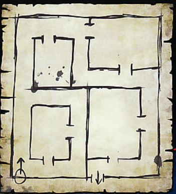


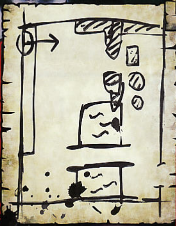


7-4 此处的场景中的敌人同样比Wii版少。首先沿着池塘右侧的小路走，在可以轻易地躲过守卫忍者的视线将其做掉。附近岸边的忍者直接可以从背后偷袭。出口方向的台子上的忍者用手里剑即可解决，岸边的那个家伙可以直接拖下水。

STAGE 8

8-2 本关的难点在于房间中巡逻的武士与侍女的行动路线互有重叠，要想在不被侍女察觉的前提下干掉武士，就要算好时间差迅速行动，并且将武士的尸体快速搬运到场景中的黑暗角落里。需要注意的是，此处的一段走廊不能直接踩上去，否则会发出声音吸引敌人的注意。

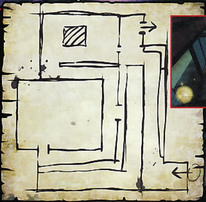




8-4 场景中的第一名铠武者可以借助草丛暗杀，站岗的忍者则可以从左侧迂回过去干掉；要想顺利通过此关，建议事先准备好三法竹，否则游泳时的水声会惊动桥上的铠武者。



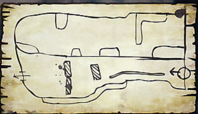




8-7 本关的难点在于不能直接从厨房方向进入房间，只能利用此处的箱子翻墙来到内院。解决院子走廊中的铠武者时不要踩到院子中的鹅卵石上，否则会惊动敌人；进入房间后，要利用敌人巡逻的时间差爬上房梁，然后再逐一忍杀。

STAGE 9

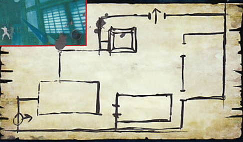
9-1 利用手里剑将悬崖外侧平台上的山贼解决，然后便可以利用树干摆荡到铠武者巡逻路线一侧的平台，悬挂在外沿等待铠武者经过即可将其干掉。出口方向的两名敌人，建议用烟玉干扰视线，然后迅速解决。场景一侧有一条通向高台的路线需要用勾爪才能攀上。





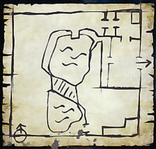


9-6 相比5-6中敌人的分布，这一次要容易对付一些。Wii版中此处院子里的铠武者被巡逻的忍者所代替，来到右侧之后，注意原本是铠武者的位置现在换成了隐藏的忍者。

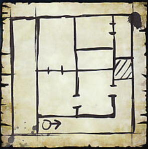


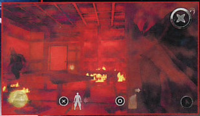
STAGE 10

10-3 此处场景相对于原来的变化之处在于已经被烧断的桥，对付铠武者的时候要先将隐藏在草丛里的忍者清理掉。



10-7 从地图右下角的台子上可以直接爬上房梁。如果手中有鬼哭玉，那么可以由房梁穿过火堆来到地图右上角的位置，然后用鬼哭玉炸开墙壁进入房间，从这里爬到天花板上方的隐藏通道后可以直接潜入关谷直忠所在的房间。在这之前，利用忍猫可以事先将房间中各处的道具搜刮干净。





软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

元宵节一过，游戏市场的一个旺季就算告一段落啦，众多商家开始吐苦水说：好日子过完了哦。最近一段时间游戏机用的存储设备纷纷涨价，幅度达到了 20 ～ 50 元不等，如果想购买记忆棒、TF 卡等设备的玩家完全可以等待一段时间。另外，随着《街霸 IV》的推出，HORI 的原装摇杆一时间成了抢手货，由于本来摇杆这种产品出货就少，香港地区乃至日本地区货源紧张，加上国内商家低估了《街霸 IV》的魅力，没有提前囤货，导致现在 PS3 的 HORI 摇杆被炒到了 1 千元以上。

市场风向标 提供最佳购机方案

PSP购机推荐套餐—2000型

	品牌／型号	价格
主机	PSP-2006 （港版）	1980 元
记忆棒	8GB HG 超高速记忆棒（组装高速 7688MB）	158 元
贴膜	PSP-2K／3K 用卡登仕贴膜	28 元
保护包	黑角新版 PSP-3000 乾坤保护盒	40 元
总计：2206 元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评 现在可破解版的 PSP-2000，价格暂时稳定在了 2000 元左右，有些价格偏高的地方则达到了 2000 元以上。对于现在想要购买 PSP-2000 的玩家来说，注意仔细鉴别机器的新旧程度是首要掌握的技巧之一，尤其是注意商家用翻新机来充当新机的销售手段。因为目前真正的可破解版 PSP-2000 数量已经十分稀少，很多商家为了谋取暴利就开始用低价收来的 PSP-2000 进行翻新销售，这样的结果吃亏的是我们玩家。

以上信息由
山东旗航电玩提供
http://www.qihanggame.com/

PSP购机推荐套餐—3000型

	品牌／型号	价格
主机	PSP-3006 （港版）	1380元
记忆棒	8GB HG 超高速记忆棒（组装高速 7688MB）	158元
贴膜	PSP-2K／3K 用卡登仕贴膜	28元
保护壳	卡登士原装水晶盒或硅胶套	10元
总计：1576元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评 PSP-3000 炫彩系列中的艳光红和跃动蓝发售了，最近也恰逢情人节，艳光红的颜色十分适合女性玩家们使用，作为男友的话可以首先考虑这款颜色的主机。不过由于是刚刚上市，这两款颜色的主机价格稍贵，大概在 1400 元左右，有的地方还比较缺货，目前这两款颜色的机器也只有港版，想购买日版的玩家则要等到 3 月 5 日了。

主机及主要周边参考价格

PSP2000 主机（黑白银）	1980 元
PSP2000 主机（彩色）	2100 元
PSP3000 主机（黑白银）	1198 元
PSP-3000 主机（彩色）	1380 元
PSP-2K／3K 用 Hori 膜（组装）	5 元
PSP-2K／3K 用卡登仕贴膜	28 元
4GB 高速组棒（3839MB）	66 元
4GB 高速 MARK2 组棒（3829MB）	68 元
8GB 超高速 HG 组棒（7688MB）	158 元
8GB 高速 MARK2 组棒（7869MB）	148 元
16GB 高速 MARK2 组棒（15GB）	460 元

X360购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	X360 主机（港版，60GB）	2280 元
电源	组装电源（220V 直插）	120 元
视频线	高仿 VGA 线	80 元
记录卡	X360 专用记录卡（256M）	60 元
总计：2540 元		

备注：主机价格已含改机费用。官方标准包装附带色差线一条、原装无线振动手柄一支、耳麦一副、电源及电源线一套。

点评 和刚上市那阵子比，最近的双 65nm 版 X360 主机价格要跌落很多，而且已经慢慢趋于稳定，想要购买的玩家基本已经可以出手了。而对于腰包里没那么多钱的玩家，单 65nm 的主机也是值得考虑的，不过在有些地方可能不太好买到，需要提前到电玩店去预定。

主机及主要周边参考价格

X360 主机（港版，双 65nm，无硬盘）	2280 元
X360 主机（日版，70GB）	1900 元
X360 主机（港版，60GB）	2280 元
60GB 硬盘套装	780 元
原装无线手柄	360 元
原装有线手柄	240 元
原装色差线	230 元
高仿色差线	60 元
原装 HDMI 线	280 元
组装 HDMI 线	60 元
手柄充电套装（4000mAh）	80 元
组装 256M 记录卡	60 元

PS3购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	PS3 （港版，80GB）	2650 元
线材	高仿索尼 HDMI 线	70 元
总计：2720 元		

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

主机及主要周边参考价格

PS3 主机（港版，40GB）	2320 元
PS3 主机（港版，80GB）	2650 元
PS3 主机（港版，160GB 限定版）	3680 元
原装 DS3 手柄	360 元
原装色差线（PS2 通用）	260 元
组装色差线（PS2 通用）	60 元
原装索尼 HDMI 线（2 米）	320 元
高仿索尼 HDMI 线	70 元

点评 最近跨平台的大作《街霸 IV》发售了，相信喜欢这款游戏的朋友一定不少，而得益于索尼的强硬态度，PS3 主机的价格也基本没什么变化，所以如果是《街霸》的忠实 FANS，而且又对 PS3 情有独钟，那么可以趁着现在把 PS3 买回家了。假如买完主机和游戏，口袋里的银子还富裕，那么搭配《街霸 IV》所使用的 PS3 街机摇杆也可以收上一套，不过这个摇杆价格也不便宜，有兴趣的玩家可以到当地的电玩店去订购。

市场报价信息更新截至 2009 年 2 月 20 日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

NDS购机推荐套餐—DSL

	品牌／型号	价格
主机	iDSL （行货）	1080 元
烧录卡	R4 Ultra 标准版	58 元
TF 卡	金士顿 2GB microSD卡（行货）	58 元
贴膜	组膜	5 元
保护包	黑角 DSL 专用 EVA 保护包	29 元
总计：1230 元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓）、触控笔2支、充电器一个、行货认证卡、保修卡、说明书及光盘各一份。

点评 虽然任天堂的新掌机 NDSi 已经发售 3 个多月了，但目前市场上的销售主流仍然是 NDSL。这不仅得益于 NDSL 主机的低廉售价，还因为它有大陆行货保证的缘故，一年的免费维修能充分保证玩家的权益。另外，最近在 NDSL 的市场上也出现了韩版主机，价格大约比行货便宜 100 元左右，如果比较想玩 NDS，但是手头的钱不能购买行货的话，考虑韩版水货也是可以的，惟一可能比较吃力的是主机的系统语言中是不会有中文的，其中的具体得失还是玩家自己衡量吧。

主机及主要周边参考价格

iDSL 主机（多色）	1080 元
NDSi 主机（黑白）	1380 元
DSL 专用 Hori 贴膜	58 元
DSL 专用卡登仕贴膜	38 元
DSi 专用 Hori 贴膜	68 元
EZVi 简装版	98 元
EZVi 标准版	128 元
M3DS Real 中文版	168 元
R4 Ultra （原装）标准版	58 元
金士顿 1GB TF 卡（行货）	30 元
金士顿 2GB TF 卡（行货）	58 元
金士顿 4GB TF 卡（行货）	90 元
金士顿 8GB TF 卡（行货）	158 元

DS购机推荐套餐—NDSi

	品牌／型号	价格
主机	NDSi （日版）	1380 元
烧录卡	EZVi 豪华版	128 元
SD／TF 卡	金士顿 2GB microSD卡（行货）	58 元
贴膜	DSi 专用 Hori 贴膜	68 元
水晶壳	DSi 主机专用聚碳酸酯保护壳	22 元
总计：1656 元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、触控笔 2 支、充电器一个、相关说明书保修卡一套。

点评 和上半个月相比，NDSi本身的售价还是有一定浮动的，大概上涨了几十元左右，这对于想要入手的玩家可能是一个不小的障碍，不过还好的是，现在NDSi的烧录卡价格都已经降到了一个相对合理的水平，基本可以在150内就挑到一款不错的烧录卡了。对于烧录卡的选购，这里主要还是推荐EZVi，毕竟现在拥有新加密的游戏越来越多，将来能不能在第一时间玩到游戏全需要厂商的更新，而EZ-Flash作为一个7年的老厂商，在内核更新上还是十分可靠的，所以近期入手NDSi主机的话，EZVi依旧是首选的烧录卡品牌。

以上信息由
深圳飞龙游戏堂提供
http://www.levelup.cn/cmc/feilong/

即插即用 超技推出 PS3 专用无线键盘

生产厂商： 超技电子商行
适用机种： PS3
内含物品： 无线键盘 ×1、全透明支架 ×1、接收器 ×1
备注： 黑色



针对目前PS3上越来越多的网络游戏，装备一个无线键盘就显得越来越有必要了。加上近期PS3推出的大作《白骑士物语》，在线即时沟通成为了众多玩家的渴求。购买原装PS3无线键盘投入较大，成本过高，而超技推出的这套无线键盘，价位低廉，又能满足PS3玩家在网络游戏中交流的基本需要。

该无线键盘安装非常方便，用透明有机塑料支架卡在PS3手柄上后，键盘就被牢牢固定了。将一个接受器插在PS3的USB接口处，开机后不需要任何多余的操作，PS3就能立刻识别到这个键盘。当然，前提条件是给这个无线键盘安装上两节7号电池。当电池安装好后，打开侧面的开关，键盘上的红色指示灯亮起后就说明可以工作了。

超技无线键盘采用了RF2.4GHz 技术，控制范围可达了 6 米，由于采用强抗干扰电路，所以产品响应速度非常快。该产品可以胜任中文和日文输入，是网络游戏时交流的好助手。键盘的按键比较突出，如果在手感上再制作好些，那这款产品就完美了。

专题导购 关注消费热点话题

游戏进行时 IT'S GAMING

挖掘二线精彩 品味热门流行

本期主持：丁丁

不知道各位喜不喜欢看恐怖片，每年的好莱坞春季档电影总是飘荡着血腥的味道，像是现在大洋彼岸最热门的电影就是老片重拍的《黑色星期五》，或许走进电影院的美国人看完之后反而减压，感觉金融危机算什么，只要活着就好。近段时间以来，感觉游戏制作组们也对想点子吓人的招数非常着迷。本期的进行时的两款游戏都走恐怖片路线。总之这个春天的丧尸供应真是质优量又足，随后的Wii版《丧尸围城》以及大家期待已久的《生化危机5》绝对也能让我们好好的过一把死里逃生的干瘾。

最后愿大家玩得开心，吓得过瘾！

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000
Email: guide@ucg.com.cn 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

灵异恐惧2 起源计划

让恐惧如影随形，将慢镜进行到底

原名 F.E.A.R.2: Project Origin
机种 X360/PS3 类型 主视角射击

2006年10月推出的前作《灵异恐惧》曾经获得全球媒体的一致赞誉，它将日式灵异恐怖的主题和主视角射击玩法有机地结合了起来，为我们带来了不一样的感觉。今年我们终于见到了续作《灵异恐惧2 起源计划》，拿起你的武器，准备迎接各种匪夷所思的超自然恐怖吧。不过最后想提醒一下各位玩家，这款游戏的血腥尺度放得非常开，如果不喜欢此类表现请一定到游戏的Option中关闭血腥表现。

情节回顾

因为本作和前作的剧情有着非常紧密的关联性，而且本作对过往的剧情提及很少。刚接触游戏的玩家可能会有点不得要领。所以在这里帮大家简要回顾一下剧情。前作的主角是美国F.E.A.R.的一名队员。F.E.A.R.全称第一类接触突击侦察队，专门负责处理各种灵异事件。主角由于有着异于常人的反应力被指派为先遣特工，去瓦解名为Paxton Fettel的男子利用心灵感应力控制的一支克隆人部队。

主角在战斗的过程中屡次遭遇一个穿着红色连衣裙的鬼魅般女孩Alma，她是“起源计划”的人类试验品。而这个试验的主持人则是Alma的父亲，但她的父亲经过研究发现自己女儿身上所拥有的可怕力量之后，既内疚又恐惧，停止了整个试验，并将女儿禁闭在了试验设施中。

见到种种灵异幻像之后，主角才发现Paxton背后的秘密。原来Paxton竟然是Alma的儿子，正是她用自己超人的精神力操纵着整支部队来实验设施解救被困住的自己。更惊人的是，Alma的另一个儿子则是主角自己。在第一作的结尾，Alma不知所踪，而主角则成功地得到了政府的营救。在本作中玩家将扮演一名新的角色Michael Becket，他同样来自F.E.A.R.，这个新的小队正准备按计划对前作的事件进行收尾处理，然而游戏就此展开，恐怖的Alma又回来了！



战斗



游戏的作战方式主要是射击，但这款游戏也有一些独特的系统。在靠近桌子或是植物之类的物品时，玩家可以按键掀翻它们来作为自己的掩体。这款游戏的敌人AI也有了一定的提升，所以敌人也可能利用和你同样的战术来跟你周旋。不过游戏中的敌人都比较耐打，最好不要冲得太快。

生命系统

这款游戏的生命值设计比较像《光环》的设计，只有敌人打掉你的装甲值以后才可能伤到你的生命。游戏中仍然采用了生命包回复的传统设计，分为即时使用和可携带两种。所以建议玩家尽量收集，角色身上最多可以携带三个生命包。这些资源在游戏的后期会变得比较珍稀。

Slow-Mo

慢动作系统从第一作开始就已经是非常重要的战术技能了。在这款游戏中过了序章之后，玩家操纵的队员也开始具备这一能力，按键过后在限定的时间里所有的动作都会被放慢。方便你处理一些猝不及防的敌人。在慢动作模式中精确的瞄准也是比较实用的。用后面提到的注射器可以提高主角的Slow-Mo能力。但需要注意的是如果一味地依赖这个系统会让游戏的节奏变得不那么让人满意。

善用手雷

尽管手雷在很多射击游戏中使用的频率并不那么的高，但在这款大多数场景都发生在封闭室内的游戏中则是必须善加利用的武器。由于每种手雷都有5颗携带上限，所以在不同情况下分别使用它们可以让你不至于无法捡起途中的手雷。



Frag Grenade	碎片雷	造成大范围的杀伤，是游戏中威力最大的手雷。
Incendiary Grenade	火焰雷	用于杀伤站位集中的敌人很有效。
Shock Grenade	眩晕雷	可以使一组敌人眩晕，配合Slow-Mo技能非常有效。

收集要素

现在的射击游戏基本上都有收集要素的设计。显然游戏的设计者们不想让玩家们一路冲杀却对他们用心营造的场景忽略而过。不过在本作中的收集要素的确对于游戏体验有不小的影响。

情报文件(Intel)：在《起源计划》中所有的关卡中都散落着情报文件，总数是70件。由于游戏对于故事的交代非常简单，只有收集并且查看每一个情报才能真正的深入了解一些游戏中的重要情节。如果你真的想知道自己这么辛苦的战斗到底为了什么的话，最好别错过它们。

注射器(Reflex Injector)：这一道具同样是散落在游戏关卡中的。除了游戏开场的第一个任务之外，在每一关你都可以找到一支隐藏的注射器。这一道具是和提升自己的Slow-Mo能力有关的，尽管比情报文件难发现的多，但会为战斗带来更多的便利。



中文游戏风向标 PSP版的《天诛4》完全汉化版已经推出，字体的风格也和游戏非常搭调。大家可以参看着我们的攻略再次和力丸、彩女来一次惊险的忍者之旅了。

噬魂师 战斗共鸣

原名	SOUL EATER: BATTLE RESONANCE
机种	PSP
类型	格斗

青春、热血、友情，共鸣的最强音！



阳光成员 依然盆盂

只要是热播动画，NBGI似乎都不会放过将其改编成游戏的机会。虽然这类作品素质平平，不过能够亲手控制喜爱的角色进行战斗，对于FANS来说也的确是一件妙事。本作的画面相当精美，对于原作动画场景和人物的还原度相当高。不过单调的配乐和重复率过高的战斗十分容易让人感到乏味，过少的出场人数更是成为了本作最大的不足，属于纯“FANS向”作品。

战斗说明

格挡 游戏只有一种格挡方式，无上、中、下之分。

连续技 通用连续技□□□，△△；不同角色运用□和△组合还有专属连续技。

固有技 正方向＋○需消耗一段灵魂槽。

灵魂共鸣 共有三段，每段满了之后按R+L共鸣一次开启下一段，且共鸣时己方周围有攻击判定。第三段满后按R+L为必杀技。



按键聚力 在己方受攻击倒下后有一定几率出现按键提示，限时内按下后可瞬时使灵魂槽增加一段。

破防 连续进攻防守时的对手可造成破防。

回避反击 在对手近身攻击的一瞬按□或△+反方向。

起身反击 在起身前一瞬按□或△。

攻击追加 攻击对手至倒下或浮空，在一定时间内可再追加一次攻击。

属性攻击 个别角色存在属性攻击，比如“死人老师”倒地按△后的起身反击有使对手中毒的效果。

冒险模式

●玩家可以从以12个队伍中任意选择一支进行游戏。该模式共有51个“课题”，玩家需要逐渐开启。完成课题后可以得到不同角色的标志性配音，并可在“VOICE SETTING”里试听。另外，选择不同队伍游戏时也会发生和原作动画相同的剧情事件。

●课题49“苏る鬼神”，攻击自己的影子不起作用，应该攻击画面中间有三个眼睛的棕色袋子。



●课题51“???”，相当恶搞的一个课题。开始圣剑Excalibur会在屏幕上一直跳，一定要耐心等待。大约2分钟后正式进入战斗，连续和它战斗五个大回合后过关(当时还以为程序出错了，汗)。

全人物出现方法	
魔眼人（フリー）	完成课题34“魔眼の男”。
美杜莎（メデューサ）	完成课题49.“苏る鬼神”。
圣剑Excalibur（エクスカリバー）	完成课题51“？？？”。
奥克斯・弗特&哈帕（オックス&バーバー）	任意角色通关一次。
死神大人（死神样）	使用圣剑在ARCADE模式通关一次。
关于角色服装	选择任意角色在ARCADE通关一次获得，人物选择画面按L+○可换装。

死亡之屋 赶尽杀绝

原名	The House of the Dead: Overkill
机种	Wii
类型	光枪射击



《死亡之屋》的最新一作在基本的光枪射击玩法之外还模仿美式B级片加入了很多电影元素。尽管故事胡闹搞笑，但是和紧张的战斗结合在一起却让游戏的娱乐性得到了进一步加强。游戏最多支持4名玩家一起玩，虽然流程不长，但是爽快的故事模式以及有趣的迷你游戏都值得射击迷们尝试一番。

操作心得

射击	B键
切换武器	Z键
扔手雷	C键
装填子弹	A键或甩动遥控器手柄



1）在战斗中即便是没有升级的初级武器如果瞄准头部射击，大部分的丧尸都会被一枪毙命。所以要尽量的精准射击。另外游戏中会出现像是橄榄球运动员这样头戴头盔的敌人，射击头部是没有用的，要特别注意。本作的BOSS战难度并不高，游戏系统会在BOSS的弱点上特别用红圈标明，只要集中攻击那里想搞定BOSS并不困难。

2）游戏流程中会有金色大脑、绿色的基因链、医药箱、手雷这几种可收集的要素。其中射击绿色的基因链会产生类似“子弹时间”的效果，玩家可以从容地搞定被放慢速度的敌人。而金色大脑则会散布在各个关卡里，收集齐后可以解开一些特别花絮内容。

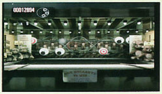
3）游戏中注意在左上角的分数旁边会有一个靶子的标志。这里就是你的连击计量槽，每命中一枪就会在靶子上多一个枪眼，五个枪眼会在靶子旁边积累一点血腥度。积累5点血腥度，也就是连续命中25枪就会让枪的威力得到暂时提升，并且会有特别的奖励分数。一旦你的连击失败，血腥度就会重头开始累计。

4）在双人游戏的时候，有时候准星不太容易区分，一方面要注意准心拖出的轨迹颜色，另外一方面可以观察准心上的圈数，单圈为1P，双圈为2P。在购买了多种武器以后也可以搭配不同武器的准星来区别。

5）每关结束后，玩家可以进入枪械店对自己的武器进行升级或是购买新的武器。这非常重要，尽管武器种类不多，但是你的投资绝对物有所值。值得注意的是在解开“导演剪辑版”之后，这个模式的金钱是单独计算的。

迷你游戏

奖金模式：射中尽量多的靶子获得高分。注意观察就会发现所有的靶子都是按照背景中的弧线和直线的轨道来运行的，你可以根据轨道来提前预判靶子移动的位置。



生存模式：在倒计时中不断地射击丧尸来赢得时间奖励，这一模式的爆头非常重要。场景中也会有医药箱出现。

解救人质：这个模式相当有挑战性，同样要求你的精准度，从场景外会不断的走出逃生的人，你需要射击从红色的门里出现的丧尸，保护幸存者逃入绿色的通道中。

隐藏要素

隐藏模式	导演剪辑模式
条件	完成故事模式就可以解开导演剪辑模式。注意这一模式中的钱和武器是和故事模式不通用的，难度也会大大提高。

隐藏武器	Hand Cannon
条件	完成故事模式就可以在故事模式和导演剪辑模式中购买威力巨大的Hand Cannon了。

隐藏模式	Extra Mutants Mode
条件	完成故事模式就可以在故事模式中开启Extra Mutants Mode。导演剪辑模式会自动采用这一敌人配置。

隐藏模式	单人双枪
条件	完成导演剪辑模式就可以解开单人双枪模式，你可以拿两个手柄进行游戏，不过只有一条血槽。你可以在故事模式或是导演剪辑模式中开启这个选项。

隐藏模式	Minigun
条件	完成导演剪辑模式就可以在商店里买到minigun。



故事模式

游戏中的故事模式分为7个关卡。每个关卡都是以一部小成本恐怖片的方式来表现的。特工G和华盛顿・艾萨克一对黑白搭档当然就是其中的主角了。注意在解开“Extra Mutants”模式后，在故事模式中的选关画面左侧可以点击“Extra Mutants”图标来激活，这个模式打开后丧尸的数量会明显增多，显然会给玩家的技术带来更大的挑战。

中文游戏风向标 NDS上的战略游戏《超级机器人大战W》也在近期推出了完全汉化版。汉化的内容不仅仅围绕原日文版的台词，其中还加入了大量吐槽和恶搞的成份。因此，就算是已经玩过原作的老玩家，这款汉化版也值得一试。



"PS2殿堂"已经连续五期为大家带来欧美游戏的回顾了，不知道大家感觉如何，相比起占据了PS2时期王者地位的日式游戏，这些游戏对我们来说显然要陌生许多，相信大家还是可以在其中找到一些值得重温的游戏的。另外，最近这段时间里公布的PS2新游戏数量再次有了显著提升，对这些消息有兴趣的话就快点向下看吧！

投稿信箱：game3@ucg.com.cn

PS2 瞩目速报

大家好！真是不容易呀，春节之后，漫长而无聊的空窗期终于过去了！

喔喔喔……你在暗示感情吗？

我是在说PS2游戏啦！这不是陆续又有新的PS2游戏开始制作的新闻公布了嘛。

哼……这样子啊。

这么敏感……情人节又过了没多久，莫非你有什么想法？

……嗯。你能不能向老编申请一下，给我找个伴什么的？一个人孤孤单单的每天还要看到情侣好无聊喔！（害羞）

才不要，两个粉色的怪物跟在身后太恶心了……万一几年后你们发展成了一大家子，我怎么向画师交待。

太、太无情了！

这都是为了环境，为了编辑部的和平……总之，下面就为大家介绍关于PS2游戏的一些新情况。

话题转得太硬了啦！

首先为大家介绍的是两款和电影有关的游戏，目前预定在2009年8月上映的电影《G.I. JOE》的游戏版正在制作中，游戏版承接了电影版的剧情，将有12位主人公登场，而且支持分屏合作模式，由刚开发了《寂静岭 归乡》的Double Helix公司负责，预定在今年夏季发售。



遗漏的精彩 欧美篇 Vol.5

PS2 游戏推荐

"来自内在的愉悦是长久的，而表面的刺激则是短暂的。"对于游戏这句话仍然适用，这也正是我们回首过去，寻找错失的精彩的原因。

文／阳光成员 依然盆盂

会动的漫画！

外星原人

原名	Alien Hominid
类型	射击

本作由一款Flash游戏进化而来，虽然说是进化，但是游戏的画面还是原版的模样：简笔画的人物和场景，甚至说它简陋也不为过。或许有人会想，谁会傻到去买这么一款游戏？的确，这个缺乏足够卖相的游戏引不起玩家入手的欲望，但是如果你因此而错过了这款PS2时期最为别致的游戏之一，肯定会感到后悔。

就像《南方公园》一样，本作的画面粗犷而鲜艳，但粗线条下勾勒出的人物却显得异常可爱。本作的故事讲述了在地球搁浅的外星小人为了夺回自己的飞船而与FBI、KGB以及51区的各类敌人展开了战斗，当然，一些巨大的怪物也是必不可少的。本作横版卷轴的游戏方式给这一逐渐没落的类型带来了新的感觉，想必不少老玩家也能从中找到童年时的感动。游戏借鉴了许多《合金弹头》的要素，比如无限主武器，限定数量的手雷和其他枪械，可驾驶的车辆和近身时用匕首秒杀杂兵的设定。而且在借鉴经典的同时，本作也作了一定的延伸，比如为BOSS设置了血槽，为主角加入了左右翻滚的紧急回避，最特别的还是主角可以遁入地里躲避敌人攻击，或者是把敌人也拖下来干掉。另外，用主角的大嘴把敌人的头咬下来也是一个不错的选择。像其他同类游戏一样，本作的难度也相当高，16个关卡的内容对玩家的操作和手指都是一个不小的考验，好在游戏还可以续关，如果不是非得要和自己较劲，你大可不必担心死的次数太多，只需享受一路的欢乐即可。

此外，本作还设置了一些别致的小游戏，它们都由游戏中的一个PDA展现出来，玩家甚至能在编辑模式中利用自己的点子创造出独一无二的小游戏与人同乐，如果你是一个足够老的玩家，那么相信会对这些小游戏有特殊的感情。总而言之，这是一款欢乐与紧张、怀旧与创新共存的游戏，不论有怎样的游戏经验和偏向爱好，都可以尝试一下它带来的新感觉。



红星闪闪，放光彩！

红星

原名	The Red Star
类型	动作射击

这款游戏本来应该是在2004年末发售，不过由于其制作公司Acclaim在当年陷入财政困境而停止了本作的开发，就在大家渐渐忘记这款游戏之时，XS GAMES出人意料地发售了这款险些流产的作品。在卷屏射击和清版过关游戏红极一时的年代，我们几乎看不到欧美厂商的身影。随着机能的进化和不断复杂的游戏方式，后来就连日本厂商也很少再涉足这类游戏的开发。融合了这两个传统类型的本作经由美式厂商之手后推出，不得不说是给这类型游戏注入了一丝新的活力。游戏改编自同名的漫画作品，故事的舞台设置在科技与魔法并存的虚构前苏联。这里的各势力之间有着不可调和的矛盾，战争成为了他们解决争端的惟一途径。

游戏玩家你可以选择三个角色，他们分别是"魔法型"的MAYA，"速度型"的MAKITA和"力量型"的KYUZO。虽然在类型的划分上比较传统，不过角色的攻击方式却很多样，包含了大范围



攻击、长距离射击和近身格斗等等。多样的攻击方式不仅让爽快度大增，而且还增强了游戏的演出效果。另外，不同于其他同类作品在游戏中"吃"各种升级道具的设定，本作在每一关结束后会根据玩家的表现给出相应的评定和点数，运用这些点数玩家就能升级自己的武器能力。玩过《魂斗罗》或是"《彩京》系列"的玩家都知道，在射击过程中子弹是可以无限发射的，但是在本作中，制作商为枪支设计了"冷却系统"，一旦枪支过热就需要一定时间让其冷却才能再次射击，可以说是从另一方面加大了游戏的难度，所以要想打得精彩、打得漂亮，还得有一定的战略意识。本作也支持双人同乐，和好友一起并肩战斗定会让你体会到久违了的感动！

脑航员

脑中的冒险！

原名	Psychonauts
类型	动作

作为欧美最富创造力的游戏创作人之一，Tim Schafer一直有着大批的忠实追随者，在离开了老东家LucasArts之后，他一手建立了Double Fine Productions，这款游戏就是在他独立后制作的全新作品。本作以“精神力”为主题，讲述了拥有精神力的男孩Raz背着家人溜进了一个神秘的夏令营，而参加这个夏令营的是一群有着精神力的小孩，Raz到此的目的是想要成为一名优秀的精神力者。但是，导师们却不同意突然出现的Raz在这里修炼，要求Raz的父亲在第二天将其带回去，幸运的是，第二天早晨Raz的父亲并没有到来，而一场奇怪的事情也在此时发生了，所有人都失去了意识。为了和邪恶力量斗争，Raz不得不利用自己的能力进入到众多角色的意识中揭开这疯狂的阴谋。

虽说本作的主角是个小男孩，但就我们看来，这些孩子完全和人类扯不上太多关系：五颜六色的皮肤和又长又尖的牙齿简直像是来自外星的生物，当然，这样的人设和游戏的主题还是非常切合的。本作最富特色的地方是游戏的场景，不同于一般动作游戏拥有的场景限制，本作中玩家几乎可以去任何自己能看见的地点。当然有的地点设置得十分隐秘，除了需要良好的洞察力之外还必须兼具过硬的操作能力，这也就导致玩家如果想要收集所有物品，就必须搜索游戏中每一寸土地了。如果有个标准来量化本作的场景范围，同时期的《瑞奇与叮当》和《杰克》加起来也不如它大。由于场景是Raz进入不同角色意识中的展现，所以游戏基本不存在重复的场景，并且这些场景都十分符合对应的角色性格，时常让玩家保持新鲜感。无论什么动作游戏，攻击和跳都将是其他动作的基础，本作的动作部分和其他动作游戏一样没有什么大的区别，但是由于有了“精神力”这个主题，主角不但能利用他创造出来的泡泡进行二段跳、反弹、加速，还能在空中进行滑翔，这些技能在整部游戏之中得到了频繁的使用，不过不用担心手指吃不消，简便的操作绝对能够使玩家轻松胜任。本作另一大出彩的地方是游戏的对话，幽默的台词会让你忍不住一直哈哈大笑。





极限滑雪

冬日的激情！

原名	SSX Tricky
类型	体育

对于大多数生活在内陆的玩家来说，体验高山滑雪的刺激就像和去海边冲浪一样难以实现，除了在影视画面中望梅止渴一番外，选择一款相关内容的游戏就成了最佳的体验方案，出自EA Sports Big之手的“《SSX》系列”则成为了同类游戏中的旗帜。于2001年发售的本作其实只是上一年《SSX》的一个强化版本，但是相比起前作简直可以说是完全重制了一遍：全新的赛道、新的角色、更好的画质、更稳定的帧率和大幅强化的音效，就算是将其称为续作也不为过。



本作和前作一样仍旧是以“世界巡回”为基础，玩家需要在每个场景中赢取三场比赛，分别获得金银铜牌的时候，新的赛道、滑板就会解开。另外，赢得比赛之后还会获得一定的点数，运用这些点数能强化自己的能力。相比起前作，这次的比赛难度有了大幅强化，这主要得益于制作小组对于AI的重新设定。前作中，玩家只需要在比赛中击败自己的对手即可获得高分，但是想要在本作中获得更多奖励，就不得不在“炫酷模式”中用尽浑身解数来展现自己的华丽技巧。本作最大的变化还在“技巧系统”上，当“肾上腺槽”到达顶部后，玩家会有20秒的时间施展“超级技巧”，并且每个人都各有四种不同的表现方式，比如在滑板上跳霹雳舞，或是平躺在滑板上像色雷一样旋转等，这些演出定会让你情不自禁的欢呼起来。



另一个令人印象深刻的地方是本作中的“对手态度系统”，在每场比赛之前，对手对玩家的态度都分为“盟友”、“中立”和“敌人”三种，根据玩家做出的不同行为他们也会相应改变对玩家的态度。己之不欲，勿施于人，为了尽量减少对手带来的干扰，还是先不要惹是生非才好。前作在配乐方面就已经获得了非常高的评价，在几乎没有什么提升空间的前提下，EA依旧赶超了前作水平，使得本作的配乐即使拿到八年后的今天来看也实属上品。不论你有没有接触过前作，不论你玩不玩游戏，只要你对滑雪有爱，那么就请尝试一下本作。

《G.I. JOE》的电影是李秉宪进军好莱坞的重拳出击之作，相信玩过《失落的星球》的人一定不会对他感到陌生。

另一款是根据《印第安纳·琼斯》衍生的游戏《印第安纳·琼斯与王之杖（Indiana Jones and the Staff of Kings）》，游戏中玩家要跟随印第安纳·琼斯的脚步，从旧金山到巴拿马，一路追寻创世神话中摩西之杖的下落。游戏中包含格斗、枪战和驾驶等丰富的元素，支持最多四名玩家进行对战。



《印第安纳·琼斯与王之杖》

除了根据电影改编的游戏之外，还有一款以日本战国为题材的游戏《战国天下统一》的情报公布了，本作原来是PC上的游戏，它真实地模拟了日本战国时期政治、经济等体系，让玩家身临其境地了解战国时期的情况，本作目前已经基本开发完成，预定3月26日发售，作为模拟游戏来说对语言的要求不大，喜欢这种题材的玩家可以尝试一下。



《战国天下统一》

最后再提醒一下大家，2月19日发售的《新宿之狼》和《苏醒神光》都是近期很值得一玩的大作，一定不要错过喔！



《新宿之狼》

近期发售游戏一览

游戏	类型
2月12日	
机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁V	策略
2月19日	
Clear 清风拂过的山丘	文字冒险
2月26日	
白虎万事屋事件簿	文字冒险
格斗之王2002 终极之战	格斗



“它不仅将改变世界，也将改变世界的改变方式。”
——《时代》杂志

游戏3.0
网络世界，你的时代

特别企划 SPECIAL FEATURE

苏格兰哲学家托马斯·卡莱尔曾经提出“伟人历史论”，他在自己的著作中说：“世界的历史不过是伟人们的传记。”他认为，极少数的伟人们决定了人类作为一个物种整体的命运。然而在网络新时代里，伟人与草根平民站在了一个对等的平台上。网络将无数人小小的贡献拧在一起，变成了大大的力量。“你”参与建设了新网络时代，因此“你”被《时代》杂志评选为2006年度人物，“你”是草根时代的英雄，“你”是Web2.0时代的主角，所以“你”是新时代的伟人。

现在，“你”正在改变另一个世界，或者说正在创造另一个世界。当游戏遇上Web2.0，就诞生了“游戏3.0”。在这个网络的虚拟世界里，“你”就是造物主，这是“你”的时代！

文 藤曦 编 星夜 美编 NINA

通往Game3.0之路
——MOD的胜利

Game3.0的前身是在一些编程高手之间传播的MOD文化，所谓的MOD是英文“Modification”（修改）的缩写，顾名思义，就是将已有的游戏进行修改，使其成为新的版本。由于MOD文化一直是在编程高手的小圈子中发展，对于最早的MOD游戏并无权威定论。id Software创始人之一汤姆·豪尔（Tom Hall）认为：“以真正的MOD精神来说，我知道的第一款MOD游戏应该是《蓝精灵堡》（Castle Smurfenstein），他们把一款Apple II电脑的经典游戏进行修改，将主角与文字换成了蓝精灵以及蓝精灵相关的物品……真是个胡闹而又有趣的游戏！”

豪尔说的那款Apple II经典游戏是《狼堡》（Castle Wolfenstein），它也被认为是潜入类游戏的先锋，玩家扮演的是盟军的间谍，与纳粹士兵们战斗。“恶搞”就是豪尔所说的“真正的MOD精神”，十几年后，id开发的《毁灭战



▲最早的MOD游戏《蓝精灵堡》。

何谓“游戏3.0”？

2007年3月7日，前索尼全球工作室总裁菲尔·哈里森在游戏开发者大会中提出了“游戏3.0”的概念，这个概念源自“Web2.0”（即由普通用户共同参与网络内容创造的新网络时代），哈里森认为单机时代的游戏是“游戏1.0”，加入网络元素后就进入到“游戏2.0”，所谓“游戏3.0”就是由玩家取代游戏开发者，成为游戏内容的创造者，或者是游戏网络社区的建设者。同样在菲尔·哈里森的基调演讲中公开的Home和《小小大星球》就是“游戏3.0”的典范，而《小小大星球》提出的“游玩”、“创造”、“分享”这三要素可以说是对“游戏3.0”时代最精确而简明的概括。



▲MOD 文化弘扬者约翰·卡马克。

士》成为 MOD 高手们的恶搞对象，他们在那款严肃恐怖的 FPS 游戏中放入了兔八哥和恐龙。

前 3D Realms 公司 CEO 斯科特·米勒（Scott Miller）第一次注意到 MOD 文化，是 1990 年的《毁灭公爵》（Duke Nukem），各路好手们为该作设计了各种关卡。而且这些技术达人们不仅根据《毁灭公爵》设计关卡，还为它编写了关卡编辑器，让其他有志之士们能够更加简单地设计关卡，然后上传到网上与全世界的好手们分享。米勒说：“我们完全没有想到会发展出那样的一个社区，没想到玩家会花那么多时间和精力创造自己的开发工具。”

1992 年，世界各地的 MOD 好手们被一款新作集体引爆了激情。当 id Software 的技术天才约翰·卡马克（John Carmack）和约翰·罗梅洛（John Romero）获得了《狼堡》原作的版权，使用 3D 技术（实际为伪 3D 技术）将其改造成《狼堡 3D》（Wolfenstein 3D），这款火爆的 FPS 开山之作立刻成为全球 MOD 高手的焦点。《狼堡 3D》的发行方式是其引爆各种网络 MOD 社区的主要原因，游戏的最初几个关卡通过网络免费提供下载，想要获得后期的关卡可以付费购买，这与后来常见的游戏试玩版形式接近。《狼堡 3D》的成功证明了 MOD 可以成为保持游戏长期魅力的法宝。玩家们的贡献让《狼堡 3D》出现了成千上万的新关卡，不会制作 MOD 的普通玩家也可以常玩常新。因此在 id Software 下一款游戏的设计阶段，他们就有意识地引入 MOD 元素。在《毁灭战士》这款堪称 FPS 里程碑式的游戏中，id 让玩家只能对收费完整版的游戏进行修改，MOD 高手们都成为了收费版玩家，而且在 id 的引导下有意让他们创作的 MOD 版本在免费版游戏中无法使用，这大大促进了收费版本的销量。MOD 文化中潜藏的巨大商业潜力开始为游戏开发者们所注意。在这些 MOD 游戏中，不仅有轻松恶搞的内容，也有一些创新设计几乎可以算得上是有划时代的意义。例如 Justin Fisher 制作的《异形大变换》（Aliens Total Conversion）改变了《毁灭战士》中正面交锋的火爆游戏方式，将潜入作为主要游戏方式，可以说是 3D 潜入类游戏的先锋。

在互联网诞生之前，加州大学伯克利分校就已经提出“信息免费”的构想，认为在未来的网络时代里，所有信息都将免费提供。约翰·卡马克是“信息免费”构想的信徒，他认为软件程序的源代码应该向大众开放。1997 年，id 开放了《毁灭战士》的源代码。位列全球十大黑客之列的埃里克·斯蒂芬·雷蒙（Eric S. Raymond）曾经在他的著作《魔法大锅炉》中将《毁灭战士》的大流行作为证据，证明开放源码的力量。

id Software 提出的游戏“开源”（开放源码）思想对于 MOD 文化的蓬勃发展做出了巨大的贡献，在《毁灭战士》之后，id 决定将其所有游戏的源码向公众开放。id 将自己的技术作为免费馈赠给玩家的工具，再用玩家的智慧与劳动为自己创造利益。1996 年，id 将高手们设计的《毁灭战士》MOD 游戏收录成为合集，名为《最后的毁灭战士》（Final Doom），这款游戏上架销售，且销量不俗，id 向作者们支付了一定的报酬。id 对 MOD 文化的推动不仅延长了自己作品的生命力，也为游戏业培养了大量游戏设计高手。很多高人们通过他们设计的 MOD 关卡脱颖而出，被游戏公司相中，直接聘用为正式员工。

1996 年，id 推出的《雷神之锤》将 MOD 者们从老迈的《毁灭战士》引擎中解放，以真 3D 技术为他们创造了一个新世界。独立游戏制作人里奇·卡尔森（Rich Carlson）说：“《雷神之锤》就像长期窒息后呼吸到的第一口空气，虽然空气阴暗潮湿还鬼气森森……但能够用真正的 3D 画面制作关卡真是让我们得到了解放。”问题是，id 的《雷神之锤》关卡编辑器一开始并未通过网络发布，发布后，也没有多少人的电脑能跑得动。不过与《毁灭战士》一样，狂热的 MOD 者们还是克服各种困难为《雷神之锤》制作了为数众多的高质量关卡和相关工具，其中最著名的是当时年仅 19 岁的本·莫里斯（Ben Morris）制作的“Worldcraft”。几年前，Morris 就已经因为编写“毁灭战士建设套件”（Doom Construction Kit）而在 MOD 社群中成为一个响当当的名字，这款“Worldcraft”成为他借机进入游戏业的突破口。“Worldcraft”对《雷神之锤》的官方关卡编辑器进行改良，让 MOD 者们能够有更高的创作自由，很多关卡几乎完全看不出《雷神之锤》原作的痕迹，例如在 Iikka Keranen 的《Air Quake》中，玩家可以像火箭一样在空中极速飞翔。

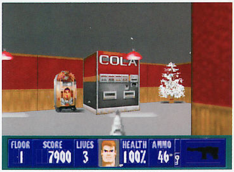
还有一些 MOD 者开始将自己的作品商业化，聘请了市场和公关人员，对自己的作品进行商业化包装。David Kirsch 制作的《雷神之锤》多人模式 MOD《三波夺旗》（ThreeWave Capture the Flag）就进行了商业化宣传，在多个《雷神之锤》爱好者网站中发布了新闻稿。

1998 年，《虚幻》的推出标志着 id 之外又一个 MOD 文化推动者的诞生。Epic Games 是一家在 MOD 文化中诞生的公司，《虚幻》开发团队的多数人员招募自《毁灭战士》与《雷神之锤》的 MOD 社群，他们通过网络进行远程合作，有些员工最早是在芬兰参与游戏部分内容的开发。Epic Games 创始人蒂姆·斯威尼（Tim Sweeney）在开发《虚幻》的 3D 引擎时就同时设计了关卡编辑器，甚至编写了一个“虚幻脚本”，让 MOD 者能够轻松修改 AI 以及其他更复杂的游戏元素。如今已大红大紫的 CliffyB 当时担任《虚幻》首席设计师，他说：“我敢打赌，大概 5～10% 的玩家都试过它的编辑工具，虽然听起来不多，但是要知道《虚幻竞技场》卖了 200 多万套，我估计其中有一半左右的玩家下载和玩过 MOD 关卡。”

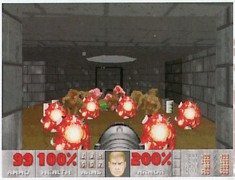
在 Epic Games 集结 MOD 社群力量开发《虚幻》时，卡马克也没闲着。为《雷神之锤 II》设计的 QuakeEd 关卡编辑器功能强大，但并不易用。当时在洛杉矶一家数据分析公司的程序员罗伯特·杜非（Robert Duffy）没兴趣加入游戏业，但他很有兴趣和他的弟弟帕特（Pat Duffy）一起为《雷神之锤 II》开发一个 MOD 关卡。但他对 QuakeEd 的印象却是“一团糟”，他用了几个星期的时间整理了用户界面，使其能够在主流配置的电脑上运行，然后将它免费发到网上。罗伯特说：“我妻子骂我是白痴，花了那么多时间做出来的东西却免费送人。我没让人们注册缴费，而是告诉他们有心的话可以捐点钱给受虐待儿童基金会。”不过他的努力最终没有白费，《雷神之锤 II》发售后的那年夏天，卡马克联系了罗伯特，希望他为《雷神之锤 III》开发编辑器。罗伯特加



▲《蓝精灵堡》的原型《狼堡》。



▲玩家设计的《狼堡 3D》圣诞版。



▲FPS 史上的不朽丰碑《毁灭战士》。

游戏文化
特别企划



▲ Epic Games 创始人蒂姆・斯威尼是 MOD 发展史中的又一个关键人物。

入了 id，他设计的 QERadiant 编辑器不仅成就了《雷神之锤 III》，也促成了后来的《重返狼堡》、《荣誉勋章》等名作。

与此同时，两位微软的程序员用他们多年来存下来的钱创办了 Valve Software。麦克・哈林顿(Mike Harrington)与加比・纽维尔(Gabe Newell)虽然没有游戏业的经验，但知道从哪里寻找他们需要的技术和人才。他们也从 MOD 社群中招募人才。拜访了位于德克萨斯州的 id 总部后，他们决定选择《雷神之锤》的引擎制作他们自己的游戏，为了让他们的游戏不至于太接近《雷神之锤》，他们使用了莫里斯的 Worldcraft 编辑器。莫里斯受邀前往西雅图，帮助 Valve 开发了新版 Worldcraft，使用该编辑器开发的《半条命》成为 MOD 领域的又一位后起之秀。由 MOD 者们开发的《半条命》是一个为 MOD 而生的游戏，为了活跃该作的 MOD 社群，并且让作者们的作品获得业界的关注，Valve 举办了一系列的《半条命》MOD 展，史上最著名的 MOD 网战 FPS 游戏《反恐精英》就在该展会中脱颖而出。它的主创者 Minh Le 与一些 MOD 高手们创造了一款很可能是全世界被最多人玩过的 FPS 游戏，虽然零售版销量只有 420 万套，但使用免费下载版本的玩家至少是其 3 倍以上，在中国和韩国，《反恐精英》毫无疑问是有史以来最火爆的 FPS 游戏。

随着游戏复杂度的提高，MOD 小组渐渐替代了单枪匹马的 MOD 者，这些小组通常是通过网络远程合作。《半条命》另外一个著名 MOD 游戏《胜利之日》(Day of Defeat)的 MOD 小组成员们，就是在 2001 年 11 月举办的《半条命》MOD 展中才首次相会。MOD 游戏的质量也随着 MOD 小组规模的壮大而不断提高，与官方游戏之间在质量的差别上越来越小。很多 MOD 小组直接进化成为游戏工作室，虽然他们大多因为缺乏商业运作经验而迅速消失，但他们的作品经常在一个小范围内获得玩家们的狂热支持。据估计，在那些拥有 MOD 的游戏中，大约有 10 ～ 20% 的玩家对各种 MOD 版本的热爱超越了游戏本身。CliffyB 认为游戏工作室由于要考虑到市场前景，因此在构思创意时束手束脚，而 MOD 者们没有这些顾虑，他说：“MOD 者们敢于挑战设计者们认为太极端或者荒谬的设计方案。”

人们相信 MOD 社群的不断膨胀将会让 PC 游戏随着 Web 2.0 的大潮而欣欣向荣，却没有意识到盗版的日益猖獗正在逐渐摧毁 PC 单机游戏产业的利益链，PC 单机游戏产业规模逐年萎缩。在这艰难的环境中，网络在家用机市场的普及和成熟让 MOD 社群看到了新的希望，在受到硬件商保护的家用机世界里，他们可以更好地保护自己的知识产权，让自己的创作获得回报。同时家用机厂商倡导的新 MOD 文化以简单为原则，将“游玩、创造、分享”的理念渗透到普通大众。在一个更大的舞台上，MOD 以“Game 3.0”的新身分得到了新生。



▲史上最成功的 MOD 游戏《反恐精英》。

阀门与蒸汽

2002 年 3 月，当阀门（Valve）开启，一股网络发行的蒸汽（Steam）冲击着整个游戏业界的商业根基。

借《反恐精英》带来的MOD大潮，加比・纽维尔在圣何塞召开的游戏开发者大会中公布了 Steam 网络发行系统。这是一个由 MOD 文化的灵感启迪的网络服务，旨在帮助 MOD 者们向尽可能广的用户群体发布自己的作品，并且从自己的作品中获得报酬。根据 Valve 制定的收入分成政策，游戏创作者可以与 Valve 平分游戏下载收入。2003 年 9 月，Steam 正式开通，Valve 成为第一家通过网络向玩家直接销售游戏的开发商，Steam 每周的用户访问量很快突破 300 万。2004 年，Valve 的营业收入比上一年翻了一番，达到 7000 万美元，其中 5500 万美元为净利润。在 Steam 上每销售一套游戏，Valve 可以从中获得 80% 的收入，而普通在店面销售的游戏只能得到 36%。

Steam 是 Valve 将游戏直接提供给玩家的一个渠道，也是其与玩家之间联系的纽带，通过在线扫描用户的电脑，Valve 可以知道用户的需要。在 2005 年春季，通过对用户电脑配置的扫描，Valve 得知其拥有高端显卡的用户比例提高了三倍，达到 10% 左右。于是 Valve 很快就发布了面向高配置电脑的《半条命 2》新关卡。美国世嘉总裁 Simon Jeffery 说：“Valve 比起业界的绝大多数厂商都更加了解他们的客户，这很令人羡慕。”微软 Xbox 部门高层 Gregory Canessa 也认为：“Valve 是最了解网络销售的游戏公司。”纽维尔说，这都是靠他们的 MOD 社群，因为“我们让玩家社群自己制定规则”。MOD 者们通常都会选择 Steam 发行系统，因为如果要通过其他方式发行用《半条命》引擎制作出来的 MOD 游戏，他们需要向 Valve 支付 20 万美元授权费，每卖出一套游戏还要缴纳一定比例的权利金。因此凡是用 Valve 的引擎技术制作出来的 MOD 游戏，大多只能通过 Steam 系统获得，大量 MOD 高手们制作的优秀内容让 Steam 不断发展壮大。



■ Valve 创始人加比・纽维尔。

“现在还没人缔造游戏业的雅虎，这是我们的机会。”
——Valve 创始人加比・纽维尔

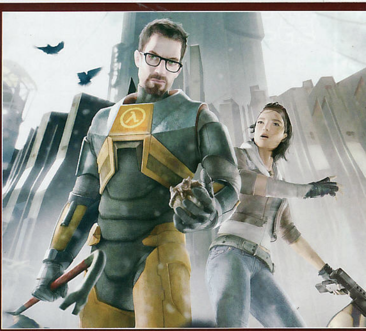
现年 47 岁的加比・纽维尔曾是微软的第 271 号员工，他从老板比尔・盖茨那里学到的商业秘诀就是：只有让外部开发商为你写程序，才能让自己的软件卖得更多。几十年前，纽维尔在现任微软 CEO 史蒂夫・鲍尔默的唆使下步盖茨的后尘，成为了哈佛辍学生。之后他在雷蒙德微软总部干了 13 年，成为 Windows 前三个版本的首席开发者。纽维尔的一位同事说“他一年能做 30 个产品”。1996 年，这位高产的程序员离开微软，卖掉了自己手头上拥有的员工股，用 1500 万美元创办了 Valve。十几年后，Valve 已经创造了从研发到发行和销售的完整产业链，这次纽维尔反过来给他的前雇主上了一课——2008 年 11 月，当微软兴高采烈地宣布他们用 20 亿美元打造的 Xbox LIVE 用户已经达到 1400 万时，

Steam 的用户早已突破 1600 万，最高同时在线人数达 125 万，每年增长率达 191%。如今 Steam 已经以 21 种语言面向全球各国提供下载游戏。

当"《半条命》系列"及其众多 MOD 游戏为 Steam 吸引了数百万用户之后，这个网络发行系统引起了规模比 Valve 更大的多家发行商的注意，Activision、Rockstar、世嘉等都相继加盟，Valve 的老对手 id Software 和 Epic Games 也成为了 Steam 的一员。纽维尔说："游戏产业正在经历一场大转型，我们已经走过了需要依靠大量电视广告将光盘载体的游戏推向零售渠道的时代，建造一个为之提供服务的社群才是关键。"Steam 不仅为发行商提供了一个销售渠道，还拥有他们更为垂涎的内容——用户数据。通过 Steam 客户端，Valve 可以获得用户行为、硬件配置等资料，让开发者能够根据这些资料开发最符合市场需求的游戏。

在这一切的背后，是玩家对于"创造"与"分享"的需要。Steam 是一个平台，一个在促进交流的同时产生经济利益的平台。Valve 同时也为人们提供了工具，它花了 4000 万美元，用 4 年的时间打造了《半条命 2》的游戏引擎，纽维尔将引擎定名为"源流"（Source），他希望人们通过这个源流创造出一个新的世界。纽维尔认为，客户应该掌握全部的控制权，而且这种创造与分享的理念不应局限为游戏。

"乔治·卢卡斯应该开放《星球大战》的'源代码'，让数百万影迷们创造自己的电影和故事，虽然其中大多数可能都很糟糕，但总有一些天才。"纽维尔说。



你是造物主



7 年前，《商业周刊》记者访问了威尔·莱特（Will Wright），访问的主题是《模拟人生 Online》以及莱特的游戏设计哲学。访谈的中途，莱特突然打断了谈话，他说："我给你看看真正让我兴奋的东西吧——不过你现在还不能把它写出来。"莱特接着演示了一小段动画，但坐在他面前的记者完全没看懂。几年后《孢子》在 E3 上勇夺头号大奖时，这位记者才知道当初他所看到的是一个关于物种进化的游戏。用 EA 的宣传口号来说，"它是有史以来最大的游戏"，为了这个项目，EA 总共投入了 7500 万美元，它知道用"《模拟人生》系列"创造了 40 亿美元销售收入的莱特能够为它赚回数倍的利润。

《孢子》号称"终极模拟游戏"，玩家可以从单细胞生物开始，创造出整个星际文明——如此充满野心的设计概念只有以"上帝游戏"见长的威尔·莱特才能把握。在这款游戏中，玩家扮演造物主的角色，而创造与分享就是它的主题。EA Games 总裁 Frank Gibeau 说："《孢子》是一个平台，我们将用未来几年的时间逐步搭建。"《孢子》的一切都是为"游戏 3.0"的理念而生，在游戏中，光是编辑器的类型就有 18 种，甚至还有一个音乐编辑器，让玩家可以在文明阶段为自己创造起来的王国创作国歌。游戏中还有一个 640×480 的影像编辑器，可将自己做出来的影像直接上传到 YouTube。在游戏发售的 2 个多月前，EA 专门建造了一个"孢子百科"网站，并提前提供了游戏中的生物编辑器，让玩家将自己创造的生物上传到该网站，18 天内该站就已经拥有了与地球相当的物种数量，短短半年内该网站已经拥有 6500 多万种生物，是地球上已确认物种数量的 30 多倍，其中包括几乎所有知名游戏角色的"动物化"版本。EA 专门开通了"孢子播报"订阅服务，向注册用户通报新出现的特定生物类型。玩家可以将这些生物下载到自己的游戏中，或者也可以让游戏自动下载新生物，丰富自己的虚拟世界。

《孢子》发售三周后，销量逼近 200 万套，销售速度与几年前的《模拟人生 2》接近。与《模拟人生》一样，《孢子》也将会通过不断发布资料片的方式逐步扩展，在未来的几年甚至十几年内成为一个巨大的游戏世界，也许它也可以在层出不穷的资料片中最终达到数千万甚至上亿的销量。而且这是一个由数百万"造物主"或者说"游戏设计师"管理的世界，有数百万人的智慧为它提供养分。EA 早已做好准备从玩家创作的内容中获利，它与其他公司合作提供了三位图像印刷与雕塑服务，用户可以花钱将自己创造的生物印刷成具有立体感的三维图像或者制作成雕塑。EA 还与漫画制作软件公司合作，提供玩家制作的"孢子故事"的漫画版。

威尔·莱特说："比起《魔兽世界》那样的网络游戏，《孢子》更接近于 Facebook 那样的社交网站，因为它的趣味性取决于玩家创造的内容。"莱特认为，《孢子》可以被作为一种叙事的工具，他说："我认为《孢子》更接近于托尔金或卢卡斯或者库布里克，因为它也可以用来讲述有关生命与归宿的史诗。"不过莱特没打算自己成为托尔金，他希望大师们能够从玩家中诞生："我对讲故事从来不感兴趣，我更希望看到玩家们讲述的故事。"

"第 8 天，上帝创造了一款叫做《孢子》的游戏，改写了生物的进化。"

——《泰晤士日报》



■威尔·莱特

第二人生

2年前，路透社专门派了一位记者进驻《第二人生》（Second Life），记者的名字叫Eric Krangel，他每天的工作就是报道这个虚拟世界里的经济动态。然而一年半之后，Krangel离开了路透社，因为人们已经不再关注《第二人生》，这个曾经比《魔兽世界》还要火爆，登上众多主流杂志封面，成为IT和财经界焦点话题的虚拟世界失去了光彩。但创造了《第二人生》的Linden Lab公司相信这只是暂时的低潮，新CEO Mark Kingdon说，根据他们对《第二人生》的经济统计数据，在虚拟世界中，用户投入的时间以及租用的虚拟地皮数量仍在增加。衡量该世界经济健康度的用户间交易量也在反弹到历史新高。

《第二人生》是一个真正的虚拟世界，进驻了各种外交、宗教、艺术和教育机构。在这个世界中，有100多个地区被用于教育用途，全球各地的300多所大学在其中授课和进行研究项目，教师与研究者认为这种虚拟世界的互动方式比传统的远程授课更直观有趣，甚至出现了一些仅在《第二人生》中授课的教育机构。一些教育机构出资在《第二人生》中建造特定用途的岛屿，例如线上图书馆、在线博物馆等。2008年12月，美国空军在里面建造了MyBase，由空军教育与培训中心管理。

宗教组织也使用《第二人生》举办会议。2007年初，总部位于俄克拉荷马州的LifeChurch教会联合其旗下的11所大学，在《第二人生》中建造了"体验岛"以及他们的第12所大学。该教会发言人说："我们发现在这个更轻松的环境里，人们更乐于探讨和探索精神层面的话题。"埃及新闻网站伊斯兰在线于《第二人生》中买了一块地，让穆斯林和非穆斯林都可以在里面进行虚拟朝圣。



▲ Linden Lab创始人Rosedale。

甚至还有一些国家在《第二人生》建立了大使馆。第一个进驻的国家是马尔代夫，它的虚拟大使馆位于"外交岛"，访客们可以在那里向大使询问签证、贸易等各种问题。2007年5月，瑞典也在《第二人生》建了大使馆，用于宣传瑞典的国家形象与文化，不过并不提供咨询服务。瑞典外交部长Carl Bildt曾在他的个人博客中表示希望能够得到该大使馆开张庆典的邀请函。紧接着，哥伦比亚、塞尔维亚、爱沙尼亚、菲律宾、阿尔巴比亚等国纷纷在《第二人生》建起了自己的大使馆。

早在2007年1月，IBM就有3000多名员工得到了他们在《第二人生》中的"替身"，有300多人经常在其中举办公司会议。IBM CEO彭明盛在发给员工们的电子邮件中说："3D化的互联网乍看可能只是花瓶，但千万不要对这个新趋势置若罔闻。"彭明盛认为《第二人生》将成为"互联网进化的下一个阶段"。

在《第二人生》，你可以前往任何地方，那里有商店、沙滩、高尔夫球场、滑雪场、摩天大楼、中世纪角色扮演地带、幻想动画城，甚至还有红灯区——大量的红灯区。所有这一切都不是由Linden Lab自己建造，这家只有百余名员工的公司只是建造了一个平台，2003年6月《第二人生》刚刚开张时几乎一无所有，Linden Lab的概念是让用户自己建设世界，并在虚拟经济制度的约束下让这个虚拟的世界产生真实的钞票。在媒体的追踪炒作下，人们将Linden Lab视为下一个微软或谷歌，争着往里面投资，抢着当它的董事会成员，eBay创始人Pierre Omidyar、亚马逊CEO Jeff Bezos以及微软首席技术官Ray Ozzie都成为Linden Lab的股东。高科技行业高层间流通的通讯刊物《战略新闻服务》作者Mark Anderson曾经预言："两年内，我认为《第二人生》将会变得极其巨大，可能会大到与目前的整个游戏行业相当。"



▲网友在《第二人生》中示威游行。

《第二人生》刚推出时无人看好，运营了5个月后仍然只有1000名用户，主要投资者Smith和Kapor考虑过放弃，但他们对部分"居民"的创造力感到吃惊，在他们热情的感召下，Kapor又投入了几百万美元，于2004年1月将《第二人生》重新开张，这次他将重点放在用户创造与虚拟世界中的经济活动，引入了虚拟货币，让用户可以建造并销售自己的物品。《第二人生》的商业模式完全改变，将卖地作为主要盈利渠道，每个岛屿卖1675美元，每个月还要收295美元的维护费。购买者可以将地皮分割转卖或者出租。作为最大地王之一的IBM拥有20多座岛屿。有了与现实货币挂钩的虚拟地产，就有了建立于虚拟地产之上的虚拟经济，有人卖地盖午夜俱乐部，有人盖楼为现实的产品做宣传，有人开服装店销售虚拟服饰。德裔华人Ailin Graef因为在《第二人生》中赚了100万美元而登上多本财经杂志封面，她用这笔钱在中国湖北创办了安舍钟工作室。还有人在《第二人生》里设计了一款赌博游戏《Tringo》，由于人气太高后来直接推出了GBA版。

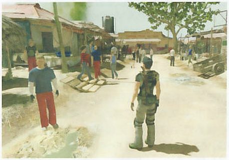
《第二人生》成功后，市面上也出现了很多其他的虚拟世界，Linden Lab前CEO Rosedale希望所有的虚拟世界都可以互相访问，这样只要Linden保持龙头地位，就可以从中获益，Liden希望控制虚拟世界的标准。"我们可以在这样的环境中复制谷歌的商业模式。"Rosedale说。

"它是互联网进化的下一个阶段。"
——IBM CEO 彭明盛

索尼：吹响游戏3.0新纪元

早在1999年PS2刚刚公布时，久多良木健就提出了网络世界的构想，他认为游戏的未来将会是网络化的时代，因此他为PS2加入了网络功能，打造了Playstation.com，规划了网络影音甚至游戏下载等服务。然而由于网络普及度不足，PS2的网络计划半途而废。就在那时，SCEE的Team SOHO（如今的伦敦工作室）策划了一款名为《大逃亡Online》的游戏，它同样随着PS2网络计划的失败而难产。当久多良木健决定将网络作为PS3计划的核心环节，仅搭建了雏形的《大逃亡Online》重见天日，这次它完全脱胎换骨，脱离了游戏的范畴，成为了一个虚拟网络社区……它就是我们现在看到的Home。

Home是以《第二人生》为样本的虚拟世界，也可以说是《第二人生》的进化形态。如果从玩家的角度来说，备受媒体吹捧的《第二人生》其实只是一个BUG多多、操作笨拙、界面极不友好的大型3D聊天室，如果这样一个产品都能成为全球的焦点，那么将此概念进行完善拓展，并以索尼的强大商业网络进行推广，虚拟世界的梦想应该很快就会实现——至少久多良木健与菲尔·哈里森是这么认为的。然而他们却小看了



▲ Home中的《生化危机5》主题村庄。

PSN 时刻相伴

所谓“游戏 3.0”，不仅仅是 Home 和《小小大星球》，当你注册了 PSN 账号，成为了 PSN 网络社区的一员，就已经一脚跨入了索尼的“游戏 3.0”世界。从 PlayStation Store 到战利品系统，再到 Home，PS3 的这些网络功能是融合在一起的整体，玩家可以从 PS Store 中付费购买 Home 的道具，可以在 Home 的陈列室中炫耀自己获得的战利品，这一切的基础就是要有一个足够庞大而且活跃的网络社区。为了弥补其起步较晚的劣势，索尼通过网络服务的免费提供让 PSN 用户短短两年内突破 1700 万，达到与 Xbox LIVE 相同的水平。借鉴了 Xbox LIVE 成就系统的“战利品”是提高用户忠诚度与活跃度的利器，不仅有助于提高游戏销量，而且为获得奖杯投入了大量时间的核心玩家们将成为 PSN 的忠实用户。PS Store 是 MOD 高手们转型到家用机的福音，能够通过便利的网络发行系统推出他们制作的小型游戏，索尼也一手栽培了不少独立制作者和迷你工作室。SCE 的 Santa Monica 工作室将很多的时间用于寻找新秀为 PSN 开发游戏，因《FlOw》一炮而红的华人制作人陈星汉就是一个著名的例子。

截至 2008 年末，PS Store 的下载量已经超过 3.3 亿，其中有 1.6 亿的下载量是在 2008 下半年的时间内实现。索尼希望 PSN 成为玩家生活的一部分，通过固件的更新不断添加新内容，例如新闻及天气预报服务“Life with Playstation”、网络杂志 Qore 等，让 PSN 成为一种生活方式。同时通过 PS3 与 PSP 的联动，让索尼的网络世界与玩家时刻相伴。



▲Home 中的《街霸》服装与模型。

搭建这样一个虚拟世界的复杂程度，SCE 的欧洲、美国和日本三地都投入大量工程师从事 Home 计划，伦敦工作室甚至砍掉了《大逃亡 3》、《八天》、《天剑 2》这三款大作项目全力投入 Home 的研发，但它依然一再延期，足足推迟了一年多。2008 年 12 月，当 PSN 用户达到 1700 万时，Home 终于匆匆忙忙地投入公测，结果很多玩家对这个巨资打造的虚拟世界却是如此评价：一个漂亮的 3D 聊天室。

“游戏 3.0”是索尼为 Home 贴身打造的新词汇，Home 的网络社区与用户创造功能都是“游戏 3.0”的典型特征。由于 Home 目前仍处于测试状态，功能与服务都不够完善，因此令很多用户失望。不过从商业角度来说，Home 还算成功。根据 SCE 社长平井一夫在 1 月的 CES 展中透露，Home 进入公测阶段的半个多月后，已经有 340 万 PS3 用户下载了客户端。索尼通过收费物品实现盈利的计划也初见成果，在 Home 中有数百万件物品被购买，为索尼创造了 100 万美元的收入。对于一个刚刚投入公测的网络社区而言，这是相当了不起的数字。

Home 的另外一个盈利渠道是广告。就像《第二人生》一样，索尼将会向其他厂商“卖地”或者“收租”，各厂商可以在 Home 中建造自己的主题大厅，将其作为官方网站的虚拟世界版本，让进入大厅的玩家可以用直观的方式查看其新产品信息，或者购买游戏中的各种道具。EA、Activision、Konami、育碧、NBGI、世嘉、Capcom 等绝大多数主要第三方都已经加盟 Home，NBGI 游戏大厅，EA Sports 综合大楼、《生化危机 5》主题村庄等将在 Home 陆续开通。游戏公司还可以利用 Home 举办虚拟发布会，SCE 与育碧就曾在内测期间于 Home 举办了发布会，用户可以在虚拟广场的大屏幕中看到实况录像、新作预告片等内容。非游戏公司也在积极加盟 Home，红牛公司就在里面建造了自己的空间，并且提供了《红牛空中竞速》迷你游戏。与《第二人生》一样，随着虚拟世界中的内容不断丰富，Home 的乐趣与实用性也将不断提高。随着功能的逐步完善，今后索尼在版本更新中预计还将加入能够让用户自己创造新内容的功能，使其更加接近于《第二人生》。该功能引入之后，Home 的世界无疑会以滚雪球般的速度膨胀，数以百万计的玩家将会为 Home 的世界添砖加瓦。聚集玩家的力量创造虚拟世界——这就是“游戏 3.0”的力量！

《小小大星球》是索尼“游戏 3.0”的另一个标志性产品。如果说 Home 只不过是《第二人生》的家用机版，那么《小小大星球》可以说是真正的“游戏化的 Web2.0”。关卡编辑器对于家用机并不新鲜，早在 FC 时代的《坦克大战》、《疯狂摩托车》等经典游戏中就已经有十分简单有趣的关卡编辑器。而将易用的关卡编辑器与网络社区相结合，就发生了化学反应。由玩家创作关卡并上传到网上与全球玩友分享，这种概念就像视频分享网站 YouTube 一样，让《LBP》成为一个内容不断膨胀的网络社区，并且通过玩家之间的互相宣传提高游戏销量。《LBP》另外一个精明的商业模式是以各种知名游戏为主题的扩展包，例如最著名的《MGS4》扩展包，让玩家能够把自己的麻布仔变成斯内克、雷电等角色，并且使用新增的喷漆枪等道具创造出《MGS》主题的关卡。这些付费下载的内容不仅为索尼与第三方创造了新财路，而且也能让《LBP》在不断推出的新扩展包中实现关卡创造的无穷可能性。

由于《小小大星球》的设计概念非常前卫，一时间难以为玩家所接受，游戏在北美发售首月仅在销量榜中排名第八，作为 2008 年索尼投入宣传预算最高的游戏，这确实是一个令人失望的成绩。不过平井一夫在 CES 中表示，截至 2008 年末，《小小大星球》全球销量超过 130 万套，玩家共创造了 30 万个关卡；2 月初，根据荷兰 PS3Hype 网站报道，《小小大星球》销量已突破 200 万。

所有 Web2.0 网站在投放初期都不可能立刻成为社会现象，这种需要依靠用户建造的网站需要一段较长的导入期，拥有了一定数量的用户并创造出较为丰富的内容后，才会进入高速发展阶段。Home 与《小小大星球》虽然还没有成为社会现象，但他们代表了未来的方向。也许很多年后当我们回首 2008 年，会发现这是游戏 3.0 纪元的元年。



▲《小小大星球》版斯内克与萨菲罗斯。



▲以网络社区为乐趣的《动物之森 城市人》。

任天堂：深藏不露

Kyle Gabler 头上白发斑斑，与他略显稚气的脸庞显得极不相称。他站在旧金山克里夫特酒店的会议厅讲台上，形容憔悴地将他的笔记本接上投影器，向济济一堂的记者们演示他的心血。这款游戏叫《World of Goo》，它是任天堂 WiiWare 在北美的首批游戏之一。Gabler 为了这个预告片熬了一宿，虽然演示很成功，但他对接下来的试玩部分很担忧。那天他一直祈求老天保佑，希望记者们在操作时不会出现死机。Gabler 的两人工作室 2D Boy 的命运全靠这款只能算是小品级的游戏。

对于习惯大制作的大发行商而言，WiiWare 可能只是一个可有可无的网络服务，但在独立制作者而言，这是天赐良机，他们可以把自己的游戏签给任天堂这样的大公司，可以让数千万玩家看到自己的游戏。在游戏产业里，2D Boys 这样的迷你工作室多如牛毛，很多工作室还没给自己的游戏找到发行商就已经匆匆倒闭。WiiWare 与 PSN 和 XBLA 一样，是任天堂为迷你工作室和独立开发者提供的一个机会，它为小人物们提供了一个大舞台。《World of Goo》原本是为 PC 开发的一款游戏，Gabler 与伙伴 Ron Carmel 放弃了 EA 的工作，用了 2 年的时间开发该作。中途任天堂找到他们，告诉他们任天堂正在打造一个能够将游戏直接卖给玩家的网络销售渠道。

与大投资大制作一统天下的 PS3 和 X360 相比，Wii 对于小型游戏有更大的生存空间，一个普通的独立游戏开发者也能做出《Wii Sports》、《第一次的 Wii》那样的游戏。任天堂希望 WiiWare 能够为 Wii 带来“创意的激涌”，它们就像“好莱坞的独立电影”。

WiiWare 只不过是任天堂网络战略的一个小环节，表面上对网络并不热忱的任天堂



与索尼和微软有着相同的目标——让 Wii 成为网络时代的标准娱乐终端。任天堂将 Wii 的界面设计成一个个的“频道”，就是希望让 Wii 通过网络连接为用户提供娱乐与资讯，以电视一样简单方便的方式为玩家提供网络娱乐，WiiConnect24 功能的设计宗旨就是让 Wii 与有线电视一样时刻在线。在 2006 年 9 月的 Wii 英国发布会中，岩田聪曾说：“任天堂已经在扩大市场的道路上走出了四步，分别是 NDS、触摸世纪、Wi-Fi Connection 和 Wii，Wii 频道是任天堂走出的第五步。”2007 年 10 月，岩田聪在公开 WiiWare 时表示，网络将成为任天堂下一个阶段的重点。事实上自从 2006 年以来，岩田聪在各种发布会的演讲中几乎一直都在提网络概念。任天堂早已与日本最大的电信公司 NTT 结成战略联盟，为 Wii 打造最为简单易用的网络服务，而 NTT 表示希望能够借助人气无法挡的 Wii 让他们的光纤网络服务加快普及速度。

PSN 与 Xbox LIVE 的用户主要是核心玩家，而 Wii 则是面向休闲用户，因此任天堂为 Wii 开通的网络服务都是一些生活化的小功能，例如照片服务、在线投票、天气预报、新闻、电视节目预告等，没有花哨而遥远的概念。作为 Wii 标志性产物之一的 Mii 是任天堂激发玩家创造力的一个成功设计，这种可以应用于众多游戏的角色定制系统因其简单而有趣的特性很容易为非核心玩家们所接受，也使得任天堂的网络社区更为活跃。虽然目前为止任天堂在 Wii 的网络服务方面并没有大动作，但从岩田聪的数次发言中可以知道任天堂的网络战略部署已久，将《怪物猎人 3》从 PS3 阵营强行拉到 Wii 的旗下，就是 Wii 今后将大力发展网络的一个重要信号。《怪物猎人》拯救了 PSP，《魔兽世界》拯救了欧美网游业，真正的超大作有改变平台命运的力量。预计将于夏季发售的《怪物猎人 3 tri》完全有可能让 Wii 一夜间变成一部以网络见长的主机，今后的《勇者斗恶龙 X》也很有可能会以网络模式为卖点。更何况任天堂还有轻易突破千万销量的《马里奥赛车 Wii》以及标准的网络社区型游戏《动物之森城市人》，表面上网络实力最弱的任天堂反而最有可能成为家用机网络时代的中流砥柱。岩田聪相信，不用多久“Wii 将改变电视与网络的关系”。



微软：Xbox LIVE新时代



索尼与任天堂是先有主机后有网络，而微软是先有网络后有主机。1999 年，比尔 · 盖茨在 PS2 公布之后批准了 Xbox 计划，因为 PS2 具备的网络功能让盖茨看到了索尼的野心，看到了电子业巨头从家电市场发动网络战争可能会对微软的未来造成冲击。当比尔 · 盖茨提出“数字十年”计划时，就已经看到了未来所有的客厅都将通过网络连接，盖茨相信作为家庭网络终端的只能是微软的产品。在 Xbox 计划正式启动的同时，Xbox LIVE 就已经在同步规划中，在盖茨看来，它的重要性超过了主机本身。即使未来 Xbox 不再以主机的实体存在，Xbox LIVE 也会一直延续下去，这是将全世界连接的 LIVE 计划的一个重要环节，与 Windows LIVE 一样重要。

在 Xbox LIVE 开通的 6 年后，微软开始从它的身上获取源源不绝的利润。Xbox LIVE 团队规模从 6 年前的 10 人增加到现在的 400 人，Xbox LIVE 拥有最稳定优质的网络服务，有最核心忠诚的用户，微软骄傲地说：“我们已经不可能被超越。”在网络的世界里，微软惧怕的对手只有谷歌，对它来说，索尼只不过是一个门外汉。虽然 PSN 的发展速度似乎比 Xbox LIVE 更快，但微软拥有的是真金白银为他们的服务付费的用户，它以优质的网络为基础，创造了更具盈利性的商业模式。截至 2008 年末，Xbox LIVE 用户达到 1700 万，Xbox LIVE 卖场实现了 10 亿美元的销售额，2008 年用户在 Xbox LIVE 卖场中的消费额提高了 84%。

不过微软还是从索尼那里偷师了一回，去年秋季更新的“新 Xbox 体验”（NXE）融入了 Home 的设计元素，更注重网络社区。由 Rare 设计的 Avatar 系统让玩家拥有了自己在社区中的形象。Xbox LIVE 总经理 Marc Whitten 说：“我们对 Xbox LIVE 彻底改造的目的就是使其更简单而社会化，过去的 Xbox LIVE 只是静态的体验，而现在它是真正的社会化媒体娱乐中心。”

NXE 的设计处处体现了游戏 3.0 时代的特征，Avatar 系统带给玩家个性化的同时，也通过新服装和主题的下载为微软创造了新的收益源。被推迟发布的“Xbox LIVE 黄金时间”是活跃 Xbox LIVE 社区的催化剂，让玩家可以用自己的 Avatar 参与到类似于电视问答节目的竞赛节目中，而且还有机会赢得大奖。

更能反映游戏 3.0 精神的是 XNA 创作者俱乐部。早在 2007 年，微软就推出了 XNA Game Studio，这套功能全面的开发工具让普通玩家也能制作出复杂的游戏，也只有软件帝王微软才能设计出这种易用而功能强大的软件。该软件发布后不久，下载量就超过了 80 万。掌管 LIVE 事业的 John Schappert 说：“现在已经是游戏产业向所有游戏创作者敞开大门的时候，让所有人都能与全世界分享他们的作品。我们的目标是推动游戏世界里的创意与社会化革命，就像数字音乐与视频分享的革命一样。”

比起《小小大星球》，XNA 创作者俱乐部更接近于有众多 MOD 者参与的 Valve Steam 系统。用户可以自由创作任何游戏，将作品提交给玩家们组建的创作者俱乐部审核，通过之后就可以在 Xbox LIVE 上发布。制作者可以将游戏定价为 2～10 美元，自己获得 70% 的收入。由于 Xbox LIVE 有更好的防盗版机制，那些在卧室或车库里制作游戏然后通过互联网发布的独立程序员们纷纷转投 XNA。比起面向小型游戏开发商的 XBLA，XNA 具有更大的创作自由，也不需要通过微软的层层审核，让普通玩家也有创作游戏并从中获利的机会。

与喜欢打概念牌的索尼相比，微软的网络战略更为务实，它的网络技术并非索尼能够比拟。如果微软愿意，它也可以迅速将 NXE 升级为一个类似于 Home 的世界。不过微软的 Greenberg 曾经颇为不屑的说：“Home 是一个落伍的概念……”但微软没有小看游戏 3.0 的力量。由于在 Web2.0 时代比谷歌慢了一步，微软已经尝到了苦果，现在没有人比他们更清楚新网络时代里全民创造的可怕力量。在微软跨入第二个“数字十年”时，Xbox LIVE 也在向 NXE 的进化中进入了新时代。微软知道，这将会是由玩家做主的时代。



特别企划 SPECIAL FEATURE

拿什么拯救你

是什么让日式RPG走入了困境?



从电视游戏诞生开始，它就一直背负着“角色扮演”的使命，即玩家在游戏中会被赋予各种各样的身分，去体验虽然已经被制作人员设计好，但却足以吸引你我的传奇经历。而随着游戏产业的发展，游戏的类型也在不断地被细化中，而我们今天的主题则正是曾经最受玩家追捧，但在如今现时代向次世代全面转移的过程中逐渐被冷落的“日式角色扮演游戏”（JRPG）。究竟是玩家的游戏习惯发生了改变，还是游戏制作厂商的制作理念走上了“独辟蹊径”的道路，所谓“美式玩家与日式玩家不可调合的矛盾”最根本的问题又在哪里，且听小编们给你慢慢道来……

JRPG的兴衰

无论是对于游戏媒体还是玩家来说，要去判断一个事物的“兴衰”，和略显“虚无缥缈”的影响力比起来，直观的销量数据才是让人信服的最佳手段。以下我们就根据日本专业统计机构所公布的数据，来看看三个最有代表性的以家用机起家的JRPG系列作品在日本市场所发生的变化，从其中我们也不难发现，虽然游戏厂商以“利益”为主导无可厚非，但是一味地推出续作或复刻作品从表面上来看系列的生命力似乎得到了延长，不过制作周期的缩短也同样使游戏的整体素质成为了一个更加难以控制的不确定因素，其中那逐渐减少的或许并不仅仅是销售数字，而是系列苦心经营多年才换来的良好口碑。

勇者斗恶龙系列

作为日本的“国民级游戏”，传统的设定和通俗易懂的剧情是系列获得成功的关键所在，而和其他强调奇幻元素的同类型游戏比起来，虽然系列作品看起来有些平庸，但相对较低的入门门槛也利于吸收新玩家，因此系列作品的销量（包括复刻作品）也一直维持在一个相对稳定的水平。不过近段时间闹得沸沸扬扬的“《DQ Ⅸ》延期事件”同样使系列作品陷入了新的困境，究竟新作能否保持以往的辉煌，现在仍然是个谜。

系列正统作品一览

游戏名称	机种	发售日	累计销量（套）
勇者斗恶龙	FC	1986.5.27	150万
勇者斗恶龙Ⅱ 众神的恶灵	FC	1987.1.26	240万
勇者斗恶龙Ⅲ 传说的终结	FC	1988.2.10	380万
勇者斗恶龙Ⅳ 被引导者们	FC	1990.2.11	310万
勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘	SFC	1992.9.27	280万
勇者斗恶龙Ⅵ 幻之大地	SFC	1995.12.9	319万
勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士们	PS	2000.8.26	389万
勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	PS2	2004.11.27	355万

系列复刻作品一览

游戏名称	机种	发售日	累计销量（套）
勇者斗恶龙Ⅰ·Ⅱ	SFC	1993.12.18	1205697
勇者斗恶龙Ⅲ 传说的终结	SFC	1996.12.6	1010989
勇者斗恶龙Ⅰ·Ⅱ	GB	1999.9.23	763760
勇者斗恶龙Ⅲ 传说的终结	GB	2000.12.8	638179
勇者斗恶龙Ⅳ 被引导者们	PS	2001.11.22	1173671
勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘	PS2	2004.3.25	1614806
勇者斗恶龙Ⅳ 被引导者们	NDS	2007.11.22	1214610
勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘	NDS	2008.7.17	1176082



最终幻想系列

作为日式角色扮演游戏走向国际化的典范，系列每作“自成一派”的系统和剧情都是让玩家保持新鲜感的优良传统，因此系列的复刻作品同样在多个平台上登场。随着续作的不断推出，游戏中的CG也成为了游戏厂商开发实力的综合体现，尤其是在强调视觉冲击力的欧美玩家面前成为了吸引眼球的一大法宝。



系列正统作品一览

游戏名称	机种	发售日	累计销量
最终幻想Ⅰ	FC	1987.12.18	52万
最终幻想Ⅱ	FC	1988.12.17	76万
最终幻想Ⅲ	FC	1990.4.27	140万
最终幻想Ⅳ	SFC	1991.7.19	144万
最终幻想Ⅴ	SFC	1992.12.6	245万
最终幻想Ⅵ	SFC	1994.4.2	255万
最终幻想Ⅶ	PS	1997.1.31	328万
最终幻想Ⅷ	PS	1999.2.11	350万
最终幻想Ⅸ	PS	2000.7.7	271万
最终幻想Ⅹ	PS2	2001.7.19	233万
最终幻想Ⅺ	PS2	2002.5.16	16万
最终幻想Ⅻ	PS2	2006.3.16	232万

系列复刻作品一览

游戏名称	机种	发售日	累计销量
最终幻想Ⅰ·Ⅱ	FC	1994.2.27	145798
最终幻想Ⅳ	PS	1997.3.21	261806
最终幻想Ⅴ	PS	1998.3.19	151756
最终幻想Ⅵ	PS	1999.3.11	67836
最终幻想合集	PS	1999.3.11	412148
最终幻想Ⅰ	WS	2000.12.9	377367
最终幻想Ⅱ	WS	2001.5.3	241601
最终幻想Ⅳ	WS	2002.3.28	64226
最终幻想Ⅰ	PS	2002.10.31	129273
最终幻想Ⅱ	PS	2002.10.31	137676
最终幻想Ⅲ	NDS	2006.8.24	1008230
最终幻想Ⅴ	GBA	2006.10.12	259920
最终幻想Ⅵ	GBA	2006.11.30	281190
最终幻想Ⅰ	PSP	2007.4.19	124839
最终幻想Ⅱ	PSP	2007.6.7	78057
最终幻想Ⅳ	NDS	2007.12.20	622475

市场占有率的变化

看完了以上的销量数据后，接下来关于“市场占有率”的分析相信也会让大家对角色扮演游戏在日本市场的形势有一个更明确的认识。和20世纪末期的全盛时期相比，截至2008年度的销量统计为止，角色扮演游戏在日本游戏市场的占有率已经萎缩了一半以上。因为在高速发展的现代社会，游戏消费群体更倾向于短小精悍但又不失爽快的复合类游戏，能拥有耐心去细细品味角色扮演游戏的核心玩家已经不再是市场的主力军，取而代之的则是注重休闲娱乐的轻度玩家（即Light User，或游戏产品的潜在消费群体）。

RPG占有率（以每年TOP50的数据为准）

年份	RPG作品销量（套）	市场全体销量（套）	占有率（%）
2000	13321000	25584000	52
2001	7446000	23685000	31.4
2002	8580000	22870000	37.5
2003	8275000	22918000	36.1
2004	12026000	25991000	46.2
2005	5029000	22812000	22
2006	10526000	36513000	28.8
2007	8366000	31627000	26.4
2008	6994000	31552600	22.2

传说系列

作为 NBGI 长盛不衰的系列，每作都围绕着不同的“主题”而展开是游戏剧情最大的魅力所在。和前面两位“前辈”比起来，系列作品的销量起伏较大，这不但与系列作品所涉及的平台数量有关，近几年将系列重心从家用机转移到掌机的行为也使其丢失了很多家用机版的支持者，而续作之间的间隔周期过短同样是造成玩家审美疲劳所不能忽视的一大因素。

系列正统作品一览

游戏名称	机种	发售日	累计销量（套）
幻想传说	SFC	1995.12.15	248879
宿命传说	PS	1997.12.23	829271
永恒传说	PS	2000.11.30	669248
宿命传说 2	PS2	2002.11.28	762861
仙乐传说	NGC	2003.8.29	322779
重生传说	PS2	2004.12.16	596493
神话传说	PS2	2005.8.25	342779
深渊传说	PS2	2005.12.15	556465
风雨传说	NDS	2006.10.26	205541
无瑕传说	NDS	2007.12.6	210697
仙乐传说 拉塔特斯克的骑士	Wii	2008.6.26	212408
薄暮传说	X360	2008.8.7	161070
心灵传说	NDS	2008.12.18	212477

系列复刻作品一览

游戏名称	机种	发售日	累计销量（套）
幻想传说	PS	1998.12.23	550394
幻想传说	GBA	2003.8.1	134608
仙乐传说	PS2	2004.9.22	394312
永恒传说	PSP	2005.3.3	193541
幻想传说 全程语音版	PSP	2006.9.7	112367
宿命传说	PS2	2006.11.30	367998
宿命传说 2	PSP	2007.2.15	114757
宿命传说 导演剪辑版	PS2	2008.1.31	142301
重生传说	PSP	2008.3.19	83016

系列外传作品一览

游戏名称	机种	发售日	累计销量（套）
世界传说 光明神话	PSP	2006.12.21	236978
世界传说 光明神话 2	PSP	2009.1.29	212765

小编眼中的JRPG

如果说以上的数字代表了游戏市场需求变化的外因，那一款游戏，哪怕是“大作”是否就没有一丝缺陷呢？答案当然是否定的。或许在一般玩家来看，以下诸位小编提到的缺点都可以被“爱”所包容，但从另一个角度来看，这种善意的举动其实却在暗中助长了游戏厂商“频繁利用现有资源而不思进取”的想法（近几年来不断涌现的复刻版游戏就是最好的例子），角色扮演类游戏为什么会走入低谷？引用游戏业界的行话来说，“创意危机”应该也是正确答案之一。

来自系列的声音

和单纯地喜欢一款游戏比起来，对一个游戏系列的爱就像一种信仰一般，只有心中存在那份对续作的期待，你的游戏生活才会显得丰富多彩。虽然在杂志上小编们对一款游戏的执着钻研会让大多数读者望尘莫及，但也正因为“将兴趣变为职业”这个特殊的催化剂，在享受游戏所带来的乐趣同时，敢于指出其中的缺点也成为了工作的一部分。

《荒野兵器》系列

希望随口哨声远去



我是“《荒野兵器》系列”的铁杆支持者。它有着不逊于任何同类游戏的音乐，注重解谜，隐藏要素丰富，剧情优秀，人设一流，好几代的片头都是公认的经典，独特的美国西部风格更是独树一帜。不过它也有一个明显的缺点，严重制约了其发展。

这个缺点就是技术力不足。游戏的片头做得非常精美，不过实际游戏画面就令人不敢恭维。4 代的画面有明显上升，不过去掉了大地图，不能坐飞空艇在全世界翱翔，令 FANS 非常不满。5 代大地图回归了，不过画面素质有明显下降。如果说画面历来都不是系列长处因此可以接受的话，5 代大地图遇敌前后的读盘速度就严重影响了游戏的流畅度。

系列从 3 代到 4 代有一个质的变化，加入了很多动作成分，对此一些老玩家表示不能接受。其实系列的最大问题还是在于技术力，如果能够有明显提高的话，相信能够吸引到更多的玩家，甚至凭借上面所说的那些优点，还会争取不少新玩家成为死忠。结果 4 代的变革反而导致一些老玩家也流失了，使得系列的销量也越来越低。

本系列如果要出次世代续作的话，当然还是 PS3 的。不过以 MEDIA VISION 小组的实力而言，要想驾驭 PS3 恐怕更加吃力。相信这也是续作迟迟没影儿的原因。个人感觉如果画面实在不能飞跃的话也没关系，但读盘时间等直接影响游戏性的关键因素绝对不能妥协。希望早日能够在次世代主机上玩到新的珐尔盖亚冒险传奇！



《女神异闻录》系列

大众化的利与弊



太过核心向就是《女神异闻录 PERSONA》这个无论在欧美地区还是日本都有着良好口碑的系列，但在销量上却无法企及许多超一流角色扮演游戏的主要原因之一。系列前两作过于阴暗另类的世界观设定虽然培养出了大批死忠，但是却吓退了更多非核心玩家。虽然 3 代和 4 代将校园和流行元素融入了系统和世界观的设定拉到了不少“宅”玩家的关注，但是实际上游戏的核心系统并没有太大的变化，一层层地走迷宫，恶魔合成系统与回合制的战斗都是最为传统的角色扮演类游戏系统。这个系列如果想在世界范围内打开市场，除了在包装上花心思之外，在核心系统上还应该再多动动脑筋。



《传说》系列

让我决定自己的未来吧！



日式角色扮演游戏最大的特点之一就是缺乏代入感，不管是《最终幻想》还是《勇者斗恶龙》，不管在剧情发展中玩家是不是能和 NPC 对话，是不是可以决定剧情的走向，玩家都很明白一个事实：我们是在体验游戏的剧本，并不是扮演游戏中的角色。可以证明这点的证据太多了：剧情的主要走向基本和我们的意志无关，就算游戏中可以让玩家选择一些选项，其实主线还是早已经搭好，只等着演员各就各位，敬业地上演一场编剧呕心沥血编造出的震撼大片而已。相比起《幻想水浒传 2》这样至少还留给了玩家一些选择权的角色扮演游戏来说，“《传说》系列”则是一直以来都坚持着玩家为剧情服务的死硬派。在它的剧本中，一切都是绝对的，所有未来已成既定，除了战斗和各种丰富的收集要素之外，玩家在剧情中属于绝对无力的存在，不管主角作出的事情是否符合自己的个性都没有任何立场去反对。

“《传说》系列”奉行的，一贯是强调演出效果的方针，这也正是日式角色扮演游戏的主旋律，但是，在游戏越来越强调自我和参与的现在，这种完全忽视玩家的演出式游戏也将面临着更多的挑战，有的时候，我们确实需要去自己决定自己的未来。

■“《传说》系列”一向以充满了吸引力的人物、紧张的战斗和庞大感人的剧情取胜。



什么才是我想要的游戏

这个略显自嘲的问题相信在玩家的游戏生涯并没有少提起过，当别人向你询问这个问题的时候，你或许一时之间会觉得无从说起，但只要具体到某个游戏的时候，对其有所了解的玩家应该很快就能给出属于自己的答案。小编们说到底其实也和普通玩家一样，不同的游戏偏好自然注定了一款游戏在自己心目中不同的定义，下面就让我们本着“骨头里挑刺”的精神来发现一些游戏中“对玩家不够友善”的设定吧！

无尽的未知

角色是 JRPG 的灵魂



要说日式角色扮演游戏，经常玩这类游戏的 FANS 应该都清楚，一般而言此类作品在系统上很少会有让人为之震动的颠覆性变化，能在剧情上做出大突破的佳作也往往可遇不可求，所以游戏中的人物就成了是否能吸引玩家的最直观要素。说白了，我们将这些角色称为 JRPG 的灵魂也一点不过分。在这一方面，《无尽的未知》做得不够成功。

除此之外，游戏的玩法过于单调、战斗方式的重复性高也是一个问题。若是没有众多同伴的参与，想必本作的战斗过程将会极为枯燥。不过这倒也能理解，降低复杂程度也是制作小组为了换取全即时战斗所做出的不得已的牺牲。tri-Ace 虽然制作 JRPG 也有多年的历史了，但是即时战斗却是头一次尝试，经验方面的不足导致了《无尽的未知》充其量也只能算是 tri-Ace 涉足次世代的试水之作。



刚刚也说到了，游戏的很大一部分乐趣源于丰富的同伴角色，可令人郁闷的是，玩家却并不能操作他们，游戏中至始至终可操作的角色只有主角一人，这样的设定大大降低了游戏的可玩性。造成这个问题的原因当然不是什么无法逾越的技术难题，而是一种略显浮躁心态，这也是很多 JRPG 制作小组共同面对的一个现状。

宿命传说 2

小家子气的 JRPG



都说 RPG 是最费钱的游戏类型，尤其是 JRPG，这话如果套在“《最终幻想》系列”的身上谁都不会有异议，但其他的绝大多数 JRPG 本人实在是看不出到底有哪些地方费钱。“《传说》系列”在日本怎么说也算数一数二的游戏系列，但每次玩过之后，都越发感觉到“小家子气”。《TOD2》算是 JRPG 里的典型，小 P 孩拯救世界的不变主题，主角热血没大脑的典型性格，用大半的对话和情节讲述友情、理想以及莫名其妙产生的爱情，通常在台词中会数次出现“保护身边的人”这个终极主题，这句话听多了总觉得直起鸡皮疙瘩……虽然让玩家探索整个世界，其实算下来每个城市也就那么丁点大地方，而且一个地方能来来回回地强制拜访七八次（比如无数次造访的地上军据点），所有场景全加起来，减去重复的部分，大概也就是现实中一个镇的大小，而且还是 2D 的……

最后，突然想起《TOD2》中让我无语的一幕：一行人来到某个只有五六座房子、10 秒钟可走完全部街道的城市，凯伊鲁高声惊叹：“哇！好巨大的城市呀！”……嗯，真是个有幽默感的孩子。

P.S. 为避免众多传说饭的追杀，本人最后补充一句：其实《TOD2》是款不错的游戏，战斗系统自然是亮点，很多 NPC 的对话很搞笑。注重细节而在大方向上落入俗套——这也许是很多日式 RPG 的症结所在。

最终幻想XII

请少一些抽奖和恶作剧



在我心目中，《FF XII》是 JRPG 上世代最后的辉煌，次世代迄今为止，还没有一款 JRPG 能够将这种辉煌延续下去。但即便是这样的满分神作，也因为一些猥琐的设定而受人非议。其中最著名的就是与“最强之矛”相关的四组联动宝箱。虽说“最强之矛”可以在某个宝箱中取得，但获得概率仅为千分之一，而 100% 获得“最强之矛”的方法却和一些游戏初期明显而平常的地方，且没有任务提示的宝箱相关联，对于习惯于地毯式搜查的广大 RPG 玩家来说，只要稍不留神，“最强之矛”就只能用彩票抽奖般的方式去取得了。虽然在《FF XII 国际版》中，将“最强之矛”的宝箱获得率调高至百分之一，也有了任务奖励这样直接的取得方式，让玩家少了些怨念，但《国际版》却变本加厉地增加了被称之为“三神器”的幻之装备，从宝箱中获得率的几率分别是二千五百分之一、五千分之一和万分之一！

我并不反对在 RPG 中增加一些完美主义者的“怨念物”，但用这样纯粹调低获得几率的方式去处理，未免有些太草率，这种没有技术含量的做法达不到延长玩家游戏时间的目的，与其去刷万分之一的概率，不如用“老金”了事。至于关联宝箱这种恶作剧式的整人设定和“在隐藏迷宫最终层获得一个回复药”虽然形式上不同，但对玩家起到的反效果却没有太大的区别。神作有时也为后人留下了生动的反面教材。

影之心 2

没有胆量还是不思进取？



这个沉寂了多年的系列最为辉煌的时代就是《影之心 2》时期，游戏最大的亮点就是轮盘式的战斗系统和战略性与爽快度慢点的连携攻击，独特的战斗系统设定为战斗增加了更多随机性，即使普通的杂兵战玩家都需要全神贯注，这也避免了许多 RPG 常犯的中后期对杂兵战疲劳的现象。一款 RPG 有了一个好的战斗系统就等于成功了一大半，况且《影之心 2》的剧情和人设也说得过去，而且在流程中穿插的恶搞桥段更是让玩家津津乐道。但也正是因为 2 代的高度和制作小组的不思进取让系列逐渐淡出玩家的视线。从 2 代到外传的战斗系统并没有做出过多的变动，放宽了变身和连携系统让战斗更加爽快。但是在风格上的转变却无法让人接受，就如同威尔和外传的小毛孩主角一样，外传和 2 代相比少了几分内涵，精髓尽失。

蓝龙

不可复制的成功



有人问我，你为什么给《蓝龙》打那么高的分？我反问他，那你说说《蓝龙》有什么明显的缺点？他答不上来。

这就是《蓝龙》的最大特色。《蓝龙》整个游戏除了遇敌系统稍有新意之外，就是一个很古老很传统的角色扮演游戏，不过凭借坂口博信多年游戏制作经验，游戏也没有什么明显的缺点，能够让玩家从头到尾一气呵成。再加上游戏推出的时间早，又有中文版，因此很多美式游戏玩家也把这款游戏通了关。《蓝龙》占据了天时（早）、地利（次世代）、人和（豪华制作阵容），因此取得了成功。

《蓝龙 2》据说一直在准备中，不过 2 代要想复制一代的成功相当难。首先是《蓝龙》就已经暴露出了很严重的技术问题，战斗中的拖慢定格现象非常严重。另外游戏缺乏特色也是一大硬伤，对于欧美玩家来说，《蓝龙》和十多年前的日式角色扮演游戏没什么区别，尽管画面有进步，但比起他们耳熟能详的美式大作来无疑是差得远了。《蓝龙》其实也是次世代日式角色扮演游戏的一个缩影，技术力落后，玩法无本质变化，只能靠越来越小的日本市场来销售。长此以往，后果堪忧。



RPG王国的潮起潮落

写在前面

提到“日式角色扮演游戏”，不得不提的日式游戏厂商应该就非 Square Enix 莫属了。虽然从历史角度来看，它的前身 Square 并不是开创该类游戏的鼻祖，但自从其诞生以来，其游戏制作重心就一直没有偏离“角色扮演”的主题。6 年前的 4 月 1 日，和 Enix 的合并让这个超级梦幻式的组合成为了当时业界的一段佳话，背负着无数单纯玩家的殷切期待，降临到了那个暴风雨来临前夕的游戏业界。6 年的时间过去了，Square Enix 这块创造过无数辉煌的金字招牌上，那些过去式的璀璨光芒似乎已经随着时间的流逝，而逐渐地暗淡，与此相对应，整个日式角色扮演游戏市场也正处在急速萎缩之中，这种看似自然规律的衰落背后，又有哪些不为人知的故事呢？



Square Enix 已发售游戏一览

游戏名	平台	发售日期
半熟英雄对 3D	PS2	2003.6.26
职业英雄摔角会全明星摔角	PS2	2003.8.7
最终幻想 水晶编年史	NGC	2003.8.8
新约圣剑传说	GBA	2003.8.29
龙背上的骑兵	PS2	2003.9.11
勇者斗恶龙 剑神	Wii	2003.9.19
前线任务 1st	PS	2003.10.23
勇者斗恶龙之元气史莱姆 冲击的尾巴团	GBA	2003.11.14
前线任务 4	PS	2003.12.18
钢之炼金术师 无法飞翔的天使	PS2	2003.12.25
星之海洋 3 直到时间的尽头 导演剪辑版	PS2	2004.1.22
最终幻想Ⅹ-2 国际版＋最终任务	PS2	2004.2.19
勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘	PS2	2004.3.25
特鲁尼克大冒险 3 不可思议的迷宫	GBA	2004.6.24
最终幻想Ⅰ＋Ⅱ	GBA	2004.7.29
钢之炼金术师 2 红色灵药的恶魔	PS2	2004.9.22
危机之前 最终幻想Ⅶ	手机	2004.9.24
王国之心 记忆之链	GBA	2004.11.11
勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	PS2	2004.11.27
富豪街 勇者斗恶龙与最终幻想	PS2	2004.12.22
凡人物语	PS2	2005.1.27
女神侧身像 蕾娜丝 廉价版	PS	2005.2.3
勇者斗恶龙Ⅷ 伊甸的战士 廉价版	PS	2005.2.3
星之海洋 2 廉价版	PS	2005.3.3
勇者斗恶龙Ⅳ 被引导者们 廉价版	PS	2005.3.3
蛋兽英雄	NDS	2005.3.24
浪漫沙加 吟游诗人之歌	PS2	2005.4.21
半熟银河便当	PS2	2005.5.26
半熟英雄 4 7 人之半熟英雄	PS2	2005.5.26
龙背上的骑兵 2 封印之红 背德之黑	PS2	2005.6.16
武藏传Ⅱ	PS2	2005.7.7
钢之炼金术师 3 继承神的少女	PS2	2005.7.21
格兰蒂亚Ⅲ	PS2	2005.8.4
重金属闪电	PS2	2005.9.1

机遇与危机共存

在合并之初，原 Square 旗下的游戏作品的制作比例，要远高于原 Enix 的游戏，当然这也是意料之中的事情。毕竟由原 Square 人员所组成的开发部门，在新公司中占有 80% 的比例，且都具备高品质游戏的独立开发能力。而原 Enix 的 2 个开发团队，一个是没有独立制作游戏能力，仅负责《勇者斗恶龙》系列”统筹工作，由原 Enix DQ 课人员组成的第 9 开发事业部，另一个则是由《魔力宝贝》制作人齐藤阳介领衔，参与网络游戏事务的第 10 开发事业部。单就游戏的制作实力而言，他们与 Square 的 8 个部门不可同日而语，这就意味着刚刚成立的 Square Enix，在游戏开发方面，仍是由 Square 一系担当着主力，这点从发售游戏的统计中便可一目了然。但另一方面，合并后的新公司以原 Enix 为主体并非是一句



▲图中从左到右依次为和田洋一（Square 社长）、福岛康博（Enix 会长）、本多圭司（Enix 社长），合并后的 Square Enix 同时也成为了“RPG 王国”的代名词。

空话，因为福岛康博的价值观和经营理念对新公司的影响是循序渐进的，也许在 6 年前并没有多少人注意到那些微不足道的变化，但在 6 年的积累中，那些微小变革已经汇聚成了一股不可抗拒的洪流，牢牢控制着 Square Enix 的经营宗旨。

战略改变了一切

从 2005 财年开始，虽然原 Square 的游戏群依旧占据着 Square Enix 游戏主力的地位，但原 Enix 的经营策略已经成为了主导这些游戏最终归属的惟一标尺。这不仅是因为领导者的意志不可违抗，游戏是博取利润的商品的概念，也正在被新公司上下所融会贯通。当然也有少数将游戏视为艺术和梦想的“异端”制作人存在，一代“鬼才”松野泰己就是一个这样的人物。不过，就好象中世纪欧洲教庭肃清异端那样，松野泰己这个曾经在媒体眼中风光无限的天之轿子，最终选择离开了 Square Enix。类似的情况还发生在《最终幻想》系列”的灵魂音乐人植松伸夫身上，虽然他在接受国外媒体的采访时给出了诸如：音乐版权、总部由目黑搬至新宿等种种的辞职理由，但其真正原因还是因为在Square Enix日渐“压抑”的公司氛围下，无法继续自由自在地追求音乐艺术之路。在这里我们不能单纯地评价劳资双方的是非对错，至少 Square Enix 在商言商的经营之道是没有任何问题的。

也是在 2005 年，Square Enix 的“炒冷饭”攻势正式全面打响。一大批原 2 家公司的经典名作，以略做细微调整后的姿态出现在零售商的摊位上。这些游戏与完全意义上的复刻作品还存在着一定的差别，它们只不过是同一款游戏的不同版本，甚至有些版本的真正差别只有外包装的图案及发售价格而已。而跨越不同平台发售、增加若干新要素的复刻作品更是疯狂，它们可以完全无视时间跨度，似乎是想将那些名作身上的所有剩余价值全部挖掘殆尽。据植松伸夫所言，这种复刻战略正是原 Enix 方面所提出的经营策略之一。

另一方面，受到《最终幻想Ⅹ-2》热销的刺激。Square Enix 的名作补完计划正式始动，这些被游戏玩家戏称为“骗钱计划”的名作衍生作品，大多是一些抓住玩家怀旧心理的游戏。它们在对经典游戏的情节或世界观进行补充的时候，很多都并未考虑情节的前后一致性，所以在它们身上经常会出现一些情节牵强或矛盾的地方。不过，身为游戏购买者的广大玩家对这些瑕疵却并不在意，于是乎“《最终幻想Ⅶ》补完计划”、“伊瓦利斯同盟系列”就好像隔夜饭，被 Square Enix 翻来覆去地炒了又炒，然后端上了不同食客的餐桌上。就连尚在襁褓中的《最终幻想 ⅩⅢ》，也没能逃脱系列化的命运，在正篇还没有任何眉目的时候，Square Enix 就已经宣布将会有它的 2 个“同族兄弟”为其世界观的进一步丰满而“保驾护航”。



《最终幻想Ⅹ-2》的成功让 Square Enix一时冲昏了头脑，充分挖掘一款作品的潜在价值使公司游戏制作的理念偏离了最初的方向。

次世代的冲击

2006年是游戏业界世代交替最关键的一个年头，这一年不仅家用机完成了它的新老机种交接，新世代的掌上游戏机NDS和PSP也日趋成熟。而这一年的Square Enix却表现得异常的冷静和难以捉摸，虽然有制作周期漫长的超大作《最终幻想XII》以及tri-Ace制作的精品名作《女神侧身像2 希尔梅莉亚》出现，但它们均是发售在PS2这台昔日的王者主机上的作品，对于新世代的机种，无论是家用机还是掌机，Square Enix均未对其做出任何具有诚意的支持和充满肯定的青睐，只是委婉地选择了观望。

PS3发售初期的混乱与缺货、良品率的低下等种种令人懊恼的事实，将抉择权再次退回到了正在大伤脑筋的Square Enix的手中。家用机市场前景的不明朗，以及各种财政方面的主观因素，迫使迷茫中Square Enix在2006年12月12日做出了一个震惊业界的决定——王牌游戏系列《勇者斗恶龙》的新作《勇者斗恶龙IX》将登陆NDS平台。这个在当时看来类似无奈的惊人之举，实则是Square Enix深谋远虑的一步妙招，因为Square Enix已经清楚地意识到，日本乃至全世界的家用游戏市场将被划分为高清与低端2个不可融合的领域，而这2个面向不同玩家群的市场，虽然在表面上各有优劣，但究竟哪个能够更加长远地占据住游戏市场的主导地位，或者说哪个市场能够成为今次主机大战的主战场，并不是短时间内能够见出分晓的事情。另一方面无论是公司的高层还是玩家，都不会允许在新财政年的开发计划中没有大作压阵的情况出现，所以Square Enix选择了在当时看来最为稳定的掌机NDS。其实在包括Square Enix在内的绝大多数日本的第三方厂商，在那个时候都具有一种潜意识中的“PS3情结”，由于过去在游戏业界所发生种种的不愉快事件，对第三方留下了沉重的心理阴影，导致他们的内心深处，对游戏业界的一家独大深恶痛绝。如果让某个硬件厂商在家用机与掌机2块市场中均处在霸主的地位，那么将意味着广大的第三方会从此失去与其讨价还价的筹码。只有乱世，才能产生机遇、造就英雄，而对于游戏业界而言，最大的乱世莫过于群雄割据、各领风骚。抛开“舶来品”的X360，在两家本土的硬件厂商中，Square Enix最希望看到的情况是：家用机市场以PS3为主，掌机市场则由NDS领衔。所以，在将另一镇社之宝《最终幻想XIII》及其平行衍生作品《最终幻想 Versus XIII》初定在PS3平台后，Square Enix再次将在日本影响力巨大的《勇者斗恶龙IX》锁定于NDS上，希望以此来确立市场的格局。



■由于《勇者斗恶龙IX》的延期，今年我们可能很难看到《最终幻想XIII》的身影了……

复刻的尴尬

凭借“《最终幻想》系列”诞生20周年为契机，“《最终幻想》系列”的众多正统作品都将以复刻版的身分登上新的舞台，其中就包括NDS上的《最终幻想III》到《VI》以及PSP上的《最终幻想I》到《VI》。这个名作复刻计划在开始时进行得顺风顺水，令人期待，NDS版《最终幻想III》在发售后迅速突破百万销量，为之后Square Enix以同一3D引擎在NDS上推出《最终幻想》复刻作品奠定了信心。PSP版的《最终幻想I》虽然未采用如NDS版《最终幻想III》那样的3D引擎，但却近乎极限地对2D画面进行了渲染和润色，并在保留了PS版开场CG及GBA版倍受好评的要素基础上，新增加了时之迷宫这样的新内容，是名副其实的用心之作。不过之后的事情令Square Enix倍受打击，紧随其后的NDS版《最终幻想IV》和PSP版《最终幻想II》却未能再现辉煌，销量均只堪比前作的半数左右，其实NDS版《最终幻想III》之所以会取得成功，并不完全是因为游戏的品质超凡脱俗，作为“《最终幻想》系列”在NDS版之前从未进行过任何移植复刻的一部2D作品，本作在日本国内向来拥有极高的人气和复刻呼声，所以当NDS版《最终幻想III》推出后，玩家才会如此的买账和捧场，而《最终幻想IV》则先后推出过PS、GBA等多个复刻版本，从期待度来讲，已经不再具备吸引玩家痛快掏钱的魅力。因此，即便已经3D化且增加了多周目等新要素，但就玩家而言，新鲜感还是远远不及《最终幻想III》。PSP版《最终幻想II》的情况，虽然与此不同，但却也是败在新鲜感丧失之上的。



■《最终幻想III》是系列历史上少数复刻并大获成功的作品，“少而精”的策略对于提升系列品牌的价值显然更加重要。

游戏名	平台	发售日期
最终幻想X／X-2 捆绑版	PS2	2005.9.8
代码世纪	PS2	2005.10.13
勇者斗恶龙元气史莱姆2 大战车与尾巴团	NDS	2005.12.8
最终幻想IV	GBA	2005.12.15
王国之心II	PS2	2005.12.22
前线任务5	PS2	2005.12.29
最终幻想VII 地狱犬的挽歌	PS2	2006.1.26
圣剑传说DS 玛娜之子	NDS	2006.3.2
女神侧身像 蕾娜丝	PSP	2006.3.2
最终幻想XII	PS2	2006.3.9
最终幻想战略版A 廉价版	GBA	2006.3.9
勇者斗恶龙之元气史莱姆 冲击的尾巴团 廉价版	GBA	2006.3.9
少年杨格斯与不可思议的迷宫	PS2	2006.4.20
前线任务4 廉价版	PS	2006.5.11
富豪街 勇者斗恶龙与最终幻想携带版	PSP	2006.5.25
女神侧身像2 希尔梅莉亚	PS2	2006.6.22
漂泊的故事 廉价版	PS	2006.7.20
浪漫沙加 领域篇 廉价版	PS	2006.7.20
浪漫沙加 领域篇2 廉价版	PS	2006.7.20
最终幻想战略版 廉价版	PS	2006.7.20
女神侧身像 蕾娜丝 廉价版	PS	2006.7.20
圣剑传说 玛娜传奇 廉价版	PS	2006.7.20
超时空之钥 廉价版	PS	2006.7.20
超时空之轮 廉价版	PS	2006.7.20
勇者斗恶龙VIII 伊甸的战士 廉价版	PS	2006.7.20
勇者斗恶龙IV 被引导者们 廉价版	PS	2006.7.20
最终幻想IX 廉价版	PS	2006.7.20
最终幻想VIII 廉价版	PS	2006.7.20
最终幻想VII 国际版 廉价版	PS	2006.7.20
星之海洋3 直到时间的尽头 导演剪辑版 廉价版	PS2	2006.7.20
勇者斗恶龙V 天空的新娘 廉价版	PS2	2006.7.20
勇者斗恶龙VIII 天空、碧海、大地与被诅咒的公主 廉价版	PS2	2006.7.20
马里奥篮球3对3	NDS	2006.7.27
最终幻想III	NDS	2006.8.24
仙女计划	X360	2006.9.28
最终幻想V	GBA	2006.10.12
最终幻想VII 地狱犬的挽歌 失落的乐章	手机	2006.11.1
最终幻想VI	GBA	2006.11.30
陆行鸟与魔法绘本	NDS	2006.12.14
圣剑传说4	PS2	2006.12.21
勇者斗恶龙怪兽篇 Joker	NDS	2006.12.28
最终幻想X-2 国际版＋最终任务 廉价版	PS2	2007.1.25
圣剑传说 玛娜英雄	NDS	2007.3.8
阿雷沙	手机	2007.3.20
前线任务	NDS	2007.3.22
王国之心II 最终混合版	PS2	2007.3.29
最终幻想	PSP	2007.4.19
最终幻想XII 亡灵之翼	NDS	2007.4.26
最终幻想战略版 狮子战争	PSP	2007.5.10
最终幻想II	PSP	2007.6.7
富豪街DS	NDS	2007.6.21
女神侧身像2 希尔梅莉亚 廉价版	PS2	2007.6.28
少年杨格斯与不可思议的迷宫 廉价版	PS2	2007.6.28
花开DS园艺生活	NDS	2007.7.5
走遍全球DS 泰国	NDS	2007.7.5
走遍全球DS 法国	NDS	2007.7.5
走遍全球DS 意大利	NDS	2007.7.5
勇者斗恶龙神剑 假面女王与镜之塔	Wii	2007.7.12
美妙世界	NDS	2007.7.27
最终幻想XII 国际版 黄道十二宫	PS2	2007.8.9
最终幻想水晶编年史 命运之轮	NDS	2007.8.23

游戏名	平台	发售日期
危机之源 最终幻想Ⅶ	PSP	2007.9.13
你的私人教程 用 DS 开始做瑜伽	NDS	2007.10.4
走遍全球 DS 台湾	NDS	2007.10.4
走遍全球 DS 夏威夷	NDS	2007.10.4
走遍全球 DS 纽约	NDS	2007.10.4
最终幻想战略版 A2 封穴的魔法书	NDS	2007.10.25
半熟英雄	手机	2007.10.30
风神计划	X360	2007.11.1
四角方块 DS	NDS	2007.11.8
洋酒的初次接触 DS	NDS	2007.11.15
勇者斗恶龙Ⅳ 被引导者们	NDS	2007.11.22
国王骑士	Wii	2007.11.27
决定人生 8 万 7000 次吃饭的美食家 DS 周末编辑部精选推荐店信息	NDS	2007.12.13
走遍全球 DS 英国	NDS	2007.12.13
走遍全球 DS 上海	NDS	2007.12.13
走遍全球 DS 香港	NDS	2007.12.13
走遍全球 DS 首尔 · 釜山	NDS	2007.12.13
陆行鸟不可思议迷宫 忘却时间的迷宫	Wii	2007.12.13
最终幻想Ⅳ	NDS	2007.12.20
财宝猎人 G	Wii	2007.12.25
星之海洋 初次启程	PSP	2007.12.27
女神侧身像 蕾娜丝 廉价版	PSP	2008.3.6
富豪街 勇者斗恶龙与最终幻想携带版 廉价版	PSP	2008.3.6
最终幻想水晶编年史 小国王与约束之国	Wii	2008.3.25
星之海洋 二度进化	PSP	2008.4.2
DS 日商簿记 3 级	NDS	2008.4.17
前线任务 2089 疯狂边界	NDS	2008.5.29
王国之心Ⅱ 廉价版	PS2	2008.6.26
王国之心Ⅱ 最终混合版 廉价版	PS2	2008.6.26
最终幻想Ⅻ 廉价版	PS2	2008.6.26
富豪街 勇者斗恶龙与最终幻想特别携带版 廉价版	PSP	2008.6.26
七日死游戏	NDS	2008.7.3
诗歌召唤者 无名英雄	iPhone	2008.7.8
勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘	NDS	2008.7.17
西格玛倍音	NDS	2008.8.21
龙背上的骑兵 2 封印之红 背德之黑 廉价版	PS2	2008.9.4
龙背上的骑兵 廉价版	PS2	2008.9.4
最终幻想Ⅶ 地狱犬的挽歌国际版 廉价版	PS2	2008.9.4
圣剑传说 2	Wii	2008.9.9
无尽的未知	X360	2008.9.11
噬魂师 单色公主	Wii	2008.9.25
史努比 DS 与史努比和他的朋友们见面吧	NDS	2008.10.9
勇者斗恶龙元气史莱姆 2 大战车与尾巴团 廉价版	NDS	2008.10.23
勇者斗恶龙怪兽篇 Joker 廉价版	NDS	2008.10.23
最终幻想Ⅲ 廉价版	NDS	2008.10.23
最终幻想Ⅻ 亡灵之翼 廉价版	NDS	2008.10.23
希德和陆行鸟不可思议迷宫 忘却时间的迷宫+	NDS	2008.10.30
女神侧身像 负罪者	NDS	2008.11.1
企鹅家族的神奇狂欢节	NDS	2008.11.6
最后的神迹	X360	2008.11.20
超时空之钥	NDS	2008.11.20
陆行鸟和魔法绘本 魔女、少女和五勇者	NDS	2008.12.11
异说 最终幻想	PSP	2008.12.18
水晶守护者	iPhone	2008.12.23
迷失之风	Wii	2008.12.24
水晶守防者 R1	Wii	2009.1.27
最终幻想水晶编年史 时之回声	Wii/NDS	2009.1.29

无奈的抉择

接下来的游戏业界可谓风云莫测，PS3 的继续萎靡不振，X360 突发的三红绝症，让这两个高清领域内的欢喜冤家一筹莫展，Wii 则于此时更进一步开拓了日本及全世界的游戏市场，其市场销量甚至已经远超过 PS3 和 X360 的累计数量。这场没有硝烟的次世代战争，在日本本土仿佛已经没有任何悬念地落下了帷幕，Square Enix 手中的 2 个王牌角色扮演游戏《勇者斗恶龙》和《最终幻想》的家用机归属问题，再一次成为了需要以和田洋一为首的高层们去思考的事情。本来 Wii 应该是承载这 2 部名作的正统续作最理想的平台，但是其的先天特性决定了它只是一台在玩法上极度创新，在机能上却未登“次世代之堂”的硬件，以这样的一个硬件环境，制作《勇者斗恶龙》那样不需要绚丽的画面也能够吸引人眼球的游戏，再配合上全新的体感操作应该没什么问题，但是如果《最终幻想》那样历来以大成本、大制作为卖点的超华丽级别的角色扮演游戏，放在 Wii 上制作就有些捉襟见肘了，搞不好还会毁掉这个系列，甚至历经 20 年辛苦打拼才建立起来的良好口碑。所以 Square Enix 清醒地意识到“《最终幻想》系列”的新作只有出在高清硬件的机种上，才可能真正地功德圆满、不辱使命。

这样一来，一个新的问题又出现了——PS3 和 X360 之间的抉择。虽然已经对外宣布《最终幻想 XⅢ》在 PS3 上发售，但 PS3 的现状属实有些不尽人意，将《最终幻想 XⅢ》这样的战略级大作完全定死在这样一台前途未卜的主机上，也是 Square Enix 不敢冒的风险。因为今时今日的 Square Enix，手中可以完全依赖的必杀品牌只剩下《最终幻想》和《勇者斗恶龙》，即使是近几年迅速崛起的后起之秀“《王国之心》系列”，在战略意义上也远不及这 2 部久经考验的名作。另一方面，“《最终幻想》系列”不同于“《勇者斗恶龙》系列”，因为它所面向的市场是全世界而非全日本，当年依靠《最终幻想Ⅶ》、《Ⅷ》2 作，成功打下的海外市场知名度，一直以来都是“《最终幻想》系列”能够与“《勇者斗恶龙》系列”并驾齐驱的资本。但此时的 PS3 不仅在日本处于被 Wii 压制的状态，即使在美国市场上也完全不是 X360 的对手，换句话说，无论是在日本还是在海外市场，PS3 的情况都不具备让人放心将《最终幻想 XⅢ》抛给它的实力。反观 X360，虽然在日本仍被大和民族的排外意识所拒之门外，但在海外高清游戏领域的号召力却不容忽视，最后在双方的多次接触协商，且微软许以厚利的情况下，“《最终幻想》系列”有史以来第一次的跨平台发售新作。这样在《最终幻想》的问题解决后，家用机《勇者斗恶龙》新作的归属就已经是一个不算问题的问题了，无论天时、地利、人和，Wii 都是最适合的机种。所以在《最终幻想 XⅢ》跨平台事件所引起的沸沸扬扬之声刚刚平息的时候，《勇者斗恶龙》之父堀井雄二在“勇者斗恶龙媒体发表会”上以脱口而出的方式，正式确定了《勇者斗恶龙 X》将会在 Wii 平台上推出。

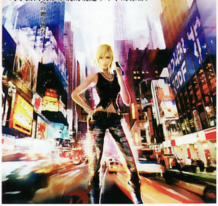


▲ 2008 年 12 月 10 日的下午，《勇者斗恶龙 X》登陆 Wii 平台的消息再次震惊了整个日本游戏业界，Square Enix 全面撒网的次世代战略是否会带来让人惊喜的收益呢？

效仿并不等于成功

现在的 Square Enix 就像一个缺乏耐心的短视者，既丧失了创新的勇气，也丢弃了坚持下去的恒心，一切的举动似乎都是在被眼前的利益所左右。除了上面提到的 NDS 版《最终幻想Ⅲ》和 PSP 版《最终幻想Ⅰ》事件外，在其他很多地方都可以体现出这一点。《危机之源 最终幻想Ⅶ》累计销量接近 200 万份后，Square Enix 似乎第一次发现了 PSP 具有的潜力，于是便迫不及待地将原本预定在手机上推出的 2 款游戏《寄生前夜 3》和《最终幻想 Agito XⅢ》改在 PSP 上发售，这样做虽然确保了短期利益，但却在无形中丧失了对玩家的反馈，从而形成了“跟着感觉走”的跟风。最后纵观整个日本游戏市场，很多日式厂商也开始纷纷效仿 Square Enix 的“成功经验”来运作“少投入，高回报”这个看似美好的商业模式，所以各种类型游戏（角色扮演游戏居多）频繁推出复刻版本及衍生版本，同时玩家也因复刻游戏的推出过于频繁，而对其产生了审美疲劳，从而丧失了购买游戏的积极性，时间一长自然成为了角色扮演游戏品牌力下降及销量萎靡的主要根源之一。

■《寄生前夜 第三次生日》从手机平台转移到了 PSP 上，对于国内玩家来说的确是个不小的惊喜。



美式游戏之我见

在进入次世代后，大多数玩家都在潜意识中将“车、枪、球”等领域定义为了“美式游戏”的全部，而往往忽略了“美式角色扮演游戏”这个拥有另一种魅力的特殊载体。以下我们特意引用了国外杂志《OXM》对JRPG的部分评价。虽然当中绝大部分都和西方独特的文化氛围存在很大的关系，但如果游戏厂商也能以此为契机作出一些突破，那说不定也会打开一片新的天空。

JRPG中的七大坏习惯

①从娃娃时候抓起

日式角色扮演游戏中最经典的设定莫过于在同伴的队伍中，潜意识地加入一些年龄看起来很小，或思想状态上有些“低龄”的同伴，虽然“要想成就一番大事业，就得从娃娃时候抓起”，但带着一群小孩去完成生死未卜的任务，我们的主人公难道就一点也不担心后果吗？

②反面角色坏得不彻底

虽说一款游戏中的反面角色总会招人厌，但是将那种“坏到骨子里”的感觉表现出来也是让人留下深刻印象的一个因素。大多数日式角色扮演中的宿敌在思想上都过于单纯，动不动就会因为一个“俗套得不能再俗套”的原因要毁灭世界，真是难为了我们的主人公。

③不注重装备的外观

这个问题的症结简而言之就是目前已经被大多数角色扮演游戏所引用的“纸娃娃系统”，在尚未风行该系统的年代，当你历尽千辛万苦终于找到了华丽的究极装备时，选择装备后你会发现主人公并没有所谓的华丽，至少在外型上和游戏刚开始时一模一样……

④不搭调的英语配音

因为“声优”在日本是以一种独特的产业存在，所以但凡是角色扮演游戏都少不了他们的精彩演出，而且这也是不少游戏的一大卖点之一。不过原汁原味日式游戏如果配上英语语音，那种感觉只能用“雷得体无完肤”来形容，难道厂商就不能找些专业的配音人员来完成这项任务吗？

⑤死亡可以很突然

虽然游戏并不是所有细节都要实事求是，但是在描绘出来的魔幻世界中，角色的生命力往往却比我们想象的要脆弱很多。在近几年的日式角色扮演游戏中经常都会看到一些戏剧化的桥段，例如一名之前表现得异常神勇的角色在几段剧情过后就被所谓的反派送上了西天，我们究竟是要称赞“人外有人”，还是该为这种“华而不实”的人感到悲哀呢？

⑥机械性地完成任务

大多数日式角色扮演游戏最大的毛病就是在不断出现的迷宫中和敌人展开没完没了的战斗，玩家的目的除了找到记录点、解决掉BOSS，思考和解谜的乐趣则完全可以用平淡如水来形容，难道恶人们都是躲在迷宫的某个角落等着勇者自动上门清理门户吗？

⑦完美的人性构造

虽然说人物的性格温柔善良且忍辱负重是很多玩家理想中的状态，但如果这个定律套用在太多人身上，估计离“世界大同”的目标就不远了。世界在不断变化的同时，难道人性就没有一丝改变吗？为什么我们的主人公就不能尝试一些看起来很坏，但又不失有趣的风格呢？

游戏的分类方法其实很多，最常见的就是按照游戏的方式分，角色扮演游戏自然是其中非常重要的一种。不过即便如此，在角色扮演的这一亩三分地里，我们还可以将它细细分成欧美角色扮演以及日式角色扮演（JRPG）。与其说美式角色扮演游戏和日式角色扮演游戏是制作者的不同，不如说这两种游戏所针对的玩家需求是不同的。

创建角色在欧美的角色扮演游戏里是一个极为重要的环节。不管是《辐射3》还是《上古卷轴Ⅳ》，如果你见识过了其中丰富的自制细节，一定也会感叹欧美制作组的用心。虽然对于我们亚洲人来说，你可能花上几个小时也不一定能从这些调节过程中找到自己喜欢的面孔。但这样的设计自有它的想法在里头，甭管你创建出来的角色是美是丑，他/她都将是你的选择，是你在接下来的盛大冒险中的主角，他/她就是你的化身。

另一方面，尽管欧美角色扮演游戏通常都被称赞自由度很高，但其实只要是角色扮演游戏都会有一个故事的脉络和框架存在。仔细想想，欧美角色扮演游戏和日式角色扮演游戏最关键的不同在于游戏过程的呈现方式上。这和欧美角色扮演游戏的起源文化有关，最早的角色扮演游戏《龙与地下城》就是如此，它提供了一整套的世界观和NPC的运行机制，主要目的却是为玩家营造出环境和氛围，是激发玩家自己的想象力和判断力的工具。

这样的方式几乎在所有的欧美角色扮演游戏中都有体现。比如《上古卷轴Ⅳ》中起初你只是王国监狱中的囚徒，你的主线剧情是继承死去国王的衣钵，击退湮灭世界中跑出的魔物，重振王国。这样的老套剧情不管是在日本还是欧美的游戏中已经反复上演过，但在这类游戏的过程中玩家的主要游戏过程并非日式的“战斗”为主，而是“去体验”。



▲《上古卷轴Ⅳ》可选的主观视角会让玩家的探险感觉大增，精美的画面在上市时也让玩家们津津乐道。

去亲身体验中世纪风格的魔法世界，去体验NPC的丰富个性、去体验生存的艰辛，去体验自己的不同选择。玩家的很多时间都花在交流和选择上，游历整个世界比起追逐主线要精彩得多。

“成长”可以说是角色扮演游戏的真正核心。说句玩笑话，日式角色扮演游戏的人物往往是在战斗中成长，而欧美角色扮演游戏的人物则是在体验中成长。不过在近年来的《最终幻想Ⅻ》，尤其是去年初上市的《失落的奥德赛》的千年之梦里可以看出已经有一些类似欧美角色扮演的风格出现。另外日式的角色扮演游戏在形式上则表现的更传统，它沿袭了很多古典的媒介表达方式，更接近于传统的电影以及舞台剧，玩家比较被动，尽管有支线任务的设计，但事先编排好的主线剧情才是真正的核心。有着华丽CG的《最终幻想》就是其中的代表，它更符合传统媒体受众的欣赏习惯。在互动的方式上相比，欧美的角色扮演游戏显得比较简单，并没有将电子游戏独特的个性发挥出来。记得PS的时代，在一番精心谋划的回合战斗之后欣赏一段精美动人的CG，已经成为了很多游戏迷包括笔者自己当年玩游戏的一种乐趣。

对于自己来说，《神鬼寓言2》是个充满自由的世界，路边有个讨厌的恶棍想要委托你去做一件暗杀的工作，你可以考虑是去救出几个奴隶，还是赚取一点灰色收入，毕竟，家里的孩子和老婆都需要赡养，手上的武器也要不停更换，至于衣服更是非常重要的问题，在这个现实的社会中，如果你不穿得更像上流人士一样，连路边的野狗都会对你不屑一顾。当然了，除了赚钱之外，我们也得有些其他爱好，行侠仗义？路见不平？还是将世界搅和得更加混乱？不要不敢大声说出你的坏心眼，在这个世界里谁会管你呢？



▲小时候，你被人们称为小不点，他们不知道，被称为小不点的孩子将会影响整个世界。

当你的年纪渐渐增加，你开始思考一些之前不曾有过的想法，也体验到了中年危机所特有的困惑（特别是看到越来越大的孩子后），你开始幻想向酒吧中身材火爆的美女求婚，体验另一个充满激情的家庭，同时也考虑着年轻气盛时做的那些决定究竟是否正确，这些决定已经以各种方式改变了你所看不见的世界。接下来，你终于开始负担起世界交给你的责任，并可以以自己的意志来选择拯救了世界的奖励，是人民？是家人？是财富？每一个看起来都很有诱惑力。这是一个自由的世界，你可以是个人见人爱的大好人，也可以是滥杀无辜的恶棍，再也没有什么可以束缚你的决定，最重要的是忠实于自我。

后记

以上为大家从市场以及游戏厂商的角度分析了日式角色扮演游戏目前面临的困境后，小编们关于日式和美式这两类游戏的理解相信也代表了大多数读者，作为一名普通玩家所不得不面对的问题。日式角色扮演游戏之所以会逐渐走入困境主要原因还是要归结于“对现有资源过度开发”以及“不思进取”这两点，而作为一名消费者，我们也只能期望游戏厂商能够正视这个问题，并作出相应的改变，让这个一直陪伴我们度过无数美好时光的游戏类型能够继续在今后的道路上走得更好。



特别企划 SPECIAL FEATURE

次世代第二战场

PS3/X360/Wii 非游戏功能一览

以前说到次世代大比拼，总是要把软硬件拿出来详细比较一番。不过时至今日，关于PS3/X360/Wii这三大次世代主机的优缺点，以及在这三台主机上能玩到什么游戏，想必各位玩家已经烂熟于心了，再说这些陈词滥调已经没太大意义。那么你是否还在犹豫究竟买哪台主机比较好呢？这回让我们把目光投向次世代主机的非游戏功能吧，说不定这些功能中就有一个非常适合你，从而成为你购买该主机的契机哦！废话就不多说了，下面就请编辑部的三大专家登场！

文 多边形、纱迦、炎骑士

美编 anubis



家庭媒体中心 X360

秉承了微软“媒体中心”设计理念的X360主机，虽然在系统的开放性上做得并不如PC那般随心所欲，但是所能实现的娱乐功能还是很丰富的，尤其是与Windows操作系统良好的兼容性与互换性，使得这台主机可以当之无愧地成为家庭媒体中心。

HD-DVD



虽然在2008年的次世代影音格式大战中，HD-DVD一败涂地，从此将消失在历史的漫漫长河之中，但对于有收藏癖好的玩家来说，却是一个难得的机会。目前市面上有不少X360专用的HD-DVD播放器在“甩卖抛售”，价格也就比一款普通电脑DVD光驱贵一两百元，可以说是相当“廉价”了。由于微软已经停止了这款周边的生产，所以想收藏的尽快入手吧。

而在HD-DVD影碟方面，更是出现了全面的“甩货”现象，由于至今某些电影如《金刚》等大片仍只有HD-DVD格式的影碟，所以想一睹这些影片高清“真”容的玩家们可千万不要错过这最后的扫货机会。而其他各类HD-DVD影碟也都是低于成本在处理了，有心的朋友不妨趁这个时机捡个便宜。

视频播放

DVD 播放这次作为 X360 主机的一项基本功能被直接内置在主机中（上一代 Xbox 需要单独购置解码器），而且在早先一部分销售的 X360 主机中还赠送了多媒体遥控器——你可以把它看作 DVD 遥控器。不过这部分功能比较平实，没有什么出彩的地方，播放效果中规中矩。

不过，作为微软的产品，X360 自然是可以支持 WMV 格式影音播放的，不过能支持 WMV 播放并不算什么，关键在于 X360 可以支持 WMVHD 格式的影像，这可就是独门一家了。WMVHD 格式可以说是全球第一种商业化高清编码的视频格式，世界上第一张公开销售的高清影碟就是 WMVHD 格式的。在当年 DVD 刚刚成为主流多媒体影碟的时候，《终结者 2》极限版 DVD 中附带了一张 WMVHD 格式的电影光盘，其影像分辨率就已经达到了 1080p 格式，你想想在那个大家还在 VCD 与 DVD 之间徘徊的时候，这样一张分辨率惊人的影碟给观众带来多么大的震撼。不过当时没有任何机器可以播放这张碟片，只有使用电脑的 Windows Media Player，并通过互联网进行版权认证才能播放，而且对于电脑配置的要求高得惊人：P4 3.0GHz 的 CPU、2G 以上内存、256MB 以上显存的显卡……虽然这个配置现在看来简直是火星配置，但在那个主流电脑还是赛扬 450+256MB 内存的时代，这个配置无异于一台神一样的电脑……



扯远了，回到正题上来。本身 WMVHD 格式的影碟在市面上销售的绝大部分都是科教片，不过还是有不少好心人将许多高清电影文件转换为 WMVHD 格式，并加入了中文字幕等内容，令 X360 率先成为高清影像播放设备。虽然现在已经是蓝光的时代，miniBD 和 RBD 等“伪蓝光盗版”也是满天飞，但是仍然可以找到这种格式的影碟在销售，而且影片的更新速度也还算快，各位软饭可不要浪费了 X360 这一“独占”优势哦！

音乐欣赏

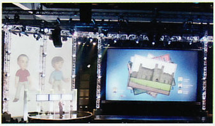
X360 的音乐播放功能和它的 DVD 播放功能一样中规中矩，支持 MP3、WMA 等主流音乐格式，不过虽然 X360 支持将 CD 直接转换为压缩格式保存在硬盘上，但一个致命的缺陷是无法将其他存储媒体上的音乐文件拷贝到硬盘上进行播放，自然也无法将硬盘上的音乐拷贝出来，这一点可以说是极为不便。幸好主机还支持连接其他存储设备来播放（例如将 PSP 或者 MP3 播放器或者 U 盘等），否则这个功能还真是要沦为鸡肋了。

不过这个音乐播放功能有一点是其他主机做不到的，那就是支持在任何游戏中调出该功能并播放音乐，你可以随意在《横行霸道 IV》中边听郭德纲的相声边进行任务，也可以把《山脊赛车 6》的赛事背景音乐换成你喜欢的摇滚乐，这一点是 PS3 至今都没有完全实现的功能。



照片共享

X360 在秋季更新之后，提供了免费的照片共享程序——“照片派对”，这个程序除了浏览硬盘上或者其他存储设备上的照片这项基本功能外，最重要的是可以将好友邀请到 Party 里，大家一边共同欣赏各自的照片，一边谈天说地，进一步拓展了用户之间的交流与互动性。除此之外，该程序还可以对照片按照拍摄日期、主题类型、关键词等索引方式进行分类管理，方便用户查找与浏览。



网络聊天



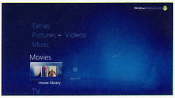
X360 在去年的春季升级中，提供了 WLM（原 MSN 软件）登陆功能，你可以在登陆 Xbox LIVE 的同时，也在 X360 主机上登陆 WLM 软件，实现游戏聊天两不误。这个功能的使用非常简单，如果你是用 hotmai 或者 msn 为后缀的邮箱注册的 LIVE 账户，只需要选中“同时登陆 WLM”即可，如果是用其他邮箱注册的 WLM 账户，也只需单独输入一下用户名和密码即可。

不过遗憾的是，虽然这项功能可以让你在游戏的时候也保持 WLM 在线，但是对于国内玩家来说，由于至今 X360 仍未提供简体中文以及相应的输入法服务，所以玩家之间的交流只能用汉语拼音字母来进行沟通，着实不便。

媒体中心

作为采用微软操作系统的主机，X360 可以很方便地与 PC 进行连接。你只需要将 X360 主机与 PC 用网线连接起来，或者将 PC 与 X360 规划在同一个局域网内，并在 PC 上安装“Windows 媒体中心”（Windows Vista 和 Windows 7 的家庭高级版以上版本内置了该软件，Windows XP 则需要专门的媒体中心版），即可在这两者之间同时启用媒体中心，毫无障碍地共享多媒体文件，并且步骤极为简单，可以说是“一键通”。例如你可以将电脑放置在书房或者卧室，将 X360 主机放置在客厅，这样在家庭局域网内，你就可在客厅使用 X360 来播放 PC 上的多媒体文件，真正实现了对家庭媒体中心的统一化管理与使用。







次世代娱乐先锋 PS3

PSP 之所以能够在国内人气爆炸，最重要的一点就在于拥有强大的娱乐功能，否则光凭游戏是很难被广大人民群众接受的。作为 PSP 大姐的 PS3 在这一点上完全继承了 PSP 的优点，比起另外两台次世代主机来，PS3 明显拥有更开放的环境，无须破解即可以使用众多功能。

蓝光

要说 PS3 最著名的非游戏功能，那当然是蓝光播放了。蓝光已经在去年以巨大的优势战胜了 HD DVD，赢得了次世代光盘格式之争。蓝光（Blu-ray）这个名字，是根据光谱得来的。蓝光用来读写数据的激光波长为 405 纳米，正好是光谱中的蓝紫光，蓝光由此而得名。单层蓝光碟的容量为 25GB，双层可达 50GB，因此可以存储比普通 DVD 画质好得多的高清影像，其中最大视频分辨率可达 1920×1080，也就是我们常说的 1080p。而普通 DVD 只有 720×480（即 480i）或 720×576（即 576i）。而且读取速度也远比普通 DVD 快得多，PS3 的光驱读取速度为 72Mbps。通过以上的数据大家不难想象蓝光的威力，目前市面上除了 PS3 以外还有多种蓝光播放器，但在 PS3 这个价位里，PS3 绝对称得上是最佳选择，而且它还有游戏功能！

另外 PS3 早在 2008 年 3 月 25 日就追加了 BD-Live 功能，成为市面上首个支持此规格的蓝光播放机。BD-Live 是蓝光影片最新播放规格，追加了网络连接和 1GB 存储空间，提供更加强大的网络互动功能。玩家可以浏览影片相关的网页，下载预告片、多国字幕、手机铃声以及迷你游戏等多种附加功能，可谓相当有价值！可以说，BD-Live 重新诠释了“看片”这个名词。



《蝙蝠侠 暗黑骑士》豪华BD套装。

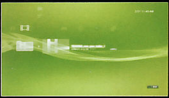
视频播放

目前蓝光 D 版尚未普及，一百多块的普遍价格对于普通人来说还是太高。不过 PS3 的蓝光光驱其实是可以读取 BD、DVD 和 CD 的，而且还有很多普通 DVD 影碟机没有的强大功能，因此对于任何人来说，PS3 的视频播放功能都是极其强大的。

首先，PS3 在播放 DVD 时，能够对画面清晰度进行优化，可将普通解析度（NTSC 制：480i/480p、PAL 制：576i/576p）的影像以 720p/1080i/1080p 的高解析度来表现。虽然这种优化和 BD 相比还是有一定差距的，但是其效果已经远胜普通 DVD 机的播放水平。另外 PS3 还有多种显示方式，以适合各种画面比例的显示设备。

另外说到 DVD 自然不能不提 mini BD。以 DVD 光盘为载体储存高清影像的 mini BD，只能在 PS3、PC 以及其他蓝光播放机中使用。mini BD 同样有着多音轨、影像分段、多重切换字幕等功能，和正宗 BD 相比虽然在画面清晰度以及影片花絮等方面还有差距，但是等同于普通 DVD 影碟的价格足以弥补所有缺憾。

目前市面上的 mini BD 已经以 BD9 为主流，即以 D9 光盘为载体的 mini BD。因为有容量优势，因此可以装下 1080p 解析度的影片，价格在 20 元以内，而且包装也比较精美，既有彩色盘面，还有蓝光外壳和封面，不太懂行的人看来还以为就是正宗 BD。这个价位和过去国内流行的所谓精装 DVD-9 比较接近，但效果不可同日而语，称得上超值。此外市面上还流行过一段时间的 RBD，不过 PS3 的 2.50 版升级封杀了 RBD，目前已无需关注。



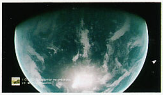


音乐欣赏

PS3 的音乐播放功能能够满足音乐发烧友的要求。PS3 可以将音乐 CD 转成 AAC、MP3、ATRAC 格式存储于主机的硬盘上。还可以调整存储到硬盘时的速率，速率越高，音质就越好。另外可以用各种移动存储设备直接把 MP3 拷到 PS3 的硬盘上，这一点要比 X360 方便得多，大家可以把自己平时在电脑和 MP3 上爱听的歌直接一次性拷进 PS3。不过目前支持游戏中播放硬盘音乐的 PS3 游戏并不多，这使得这些便利的功能在实用性上打了折扣。

PS3 在播放音乐 CD 和 SUPER AUDIO CD 时还有多种输出频率以及声音输出设定可以调节，PS3 支持目前几乎所有的高端输出方式，前题是你得有相应的设备。此外 PS3 还有专门为 PS3 准备的声音输出设定，可以实现播放更细致的音乐效果。在播放硬盘音乐时还可以启用播放叠化功能，在一首歌即将结束时响起下一首歌的前奏，有 1～10 秒的时间调节，非常有意境。

值得一提的是播放音乐时还有数种效果华丽的显影器，其中包括广为人知的“模拟地球”，其华丽的效果绝对非同凡响。



照片浏览

照片浏览其实不算什么重要功能，不过 PS3 在图片浏览方面确有过人之处，它为用户建立了一个漂亮的私人画廊。用户可以通过移动存储设备把图片拷进 PS3 硬盘，从而在高清显示设备上观看。PS3 支持的图片格式很多，遗憾的是 GIF 格式的图片在 PS3 上是静止的。

春节期间更新的 2.60 版更是将照片浏览功能推向了极致。新增加的相片艺廊大幅强化原有的照片分类播放功能，让用户能够以各种方式来对照片进行分类。相片艺廊能利用 PS3 的机能针对照片的景观、色调以及人物的年龄和表情来进行分析归类。此外幻灯片模式时的界面又有大幅提升，真正把欣赏照片的意境提高了一个档次。

PS3 图片浏览功能中最让人惊艳的当属幻灯片播放功能。选择相册 1 模式的话，图片会以树叶飘落的形式一张张掉下来，同时还有手写体的照片创建时间，再配合自己喜欢的音乐，的确让人相当享受。



截图和打印



PS3 的部分游戏支持截图功能，最早是《多罗电视台》，去年年底开始涌现更多游戏支持截图，包括《机车风暴 太平洋裂谷》、《堡礁秘辛》、《白骑士物语 古之鼓动》等等。其中像《机车风暴 太平洋裂谷》等游戏更能直接将 720p 素质的截图保存至 PS3 硬盘，玩家可以随便复制粘贴。

有了方便的截图功能，自然少不了打印功能。PS3 能够支持不同国家和地区的数十款 USB 打印机，玩家可以藉此将自己喜欢的照片截图打印出来，作为永久的收藏。PS3 的打印机设置非常简单，谁都能轻松搞定。

上网

SONY 为 PS3 内置了一个网络浏览器，这使得 PS3 能像 PC 一样浏览互联网。PS3 的网络浏览器支持 COOKIE、JAVASCRIPT 等基本功能，早期的 PS3 对 FLASH 支持不够好，不过经过更新之后已经改良了很多，现在绝大多数网站均可正常浏览。

PS3 的网络浏览器提供了多种显示模式，还可以调节分辨率，并有防止闪烁等特色功能。操作方面 PS3 手柄自然不能和键盘鼠标相比，不过经过优化后的操作还是相当便利的。

可能有些人认为用 PS3 上网是多此一举，不过还是有很多玩家只有 PS3 而没有电脑的，这样在打机时如果卡关的话，除了翻杂志之外，还可以退出游戏上网查询。对于没有路由器的玩家来说，如果要切换到电脑的话还要转换网络，用 PS3 上网就方便多了。

操作系统

在你用 PS3 上网时，有没有想过“如果 PS3 就是一台电脑”会如何这个问题呢？其实 PS3 本身就支持安装多个操作系统，通过这个办法可以把 PS3 变成一台名副其实的电脑。而且这个并非黑客破解，而是 PS3 默认支持的，细心的 PS3 用户应该已经在系统设定看到安装其他操作系统的选项了。不过 PS3 并不支持直接安装微软的 Windows 操作系统（废话），它支持的是 Linux。

SONY 官方很早就宣布 PS3 支持 Linux 操作系统，早期在 PS3 上安装 LINUX 非常麻烦，不过现在这已经成为历史。PS3 支持的 Linux 系统非常多，目前最流行同时也受到官方推荐的是 Yellow Dog Linux（也就是俗称的黄狗），玩家可以免费下载。

不过对于大部分人来说，最熟悉的 PC 操作系统当然还是 WINDOWS。在 PS3 上安装 Linux 需要有一定的相关知识才能顺利进行，在 PS3 上安装好 Linux 之后在高手眼中就基本上相当于一台电脑了。不过由于 CELL 处理器和 Linux 的兼容关系，运行速度并不理想，不过玩一些 PC 游戏还是可以的，对于普通人来说 PS3 安装 Linux 的意义大概也就到此为止了。

交流



交流是次世代主机相当强调的方面。PS3 可以通过网络，和其他的 PS3 用户展开视频聊天或传收信息。由于 PS3 的网络服务免费，玩家只要注册一个 PSN 帐号即可享受这些功能。

短消息功能是最为简单的，PS3 内置的语言非常全，其中包括简体中文，而且有对应的汉语拼音输入法。此外 PS3 在任何语言环境下接受各国语言的短消息时，都能正确而完整地显示内容。以上两点是 Wii 和 X360 所不能比拟的。

通过 PS3 的聊天室，玩家可以和其他玩家进行视频聊天和语音聊天，当然你得有对应的设备如摄像头和麦克风才行。而在游戏中玩家也可以选择语音聊天和短消息功能，不过语音聊天功能需要游戏支持才行。

说到交流就不可不提 HOME。SONY 想将 HOME 打造成一个庞大的虚拟世界，玩家可以自定义一个虚拟形象进入 HOME，在里面身临其境地和其他玩家交流。玩家在 HOME 里可以购买服饰、家具以及不动产，把自己的全身上下以及全部家当打点完毕之后，邀请朋友来自己家里作客。拥有同一兴趣爱好的人还可以结成一个组织，组织拥有自己的活动空间。不过 HOME 虽然听上去很美，实际运行起来却并不美，对网络要求很高，目前 SONY 提供了免费的公开测试，有兴趣的人可以下载回来自行体验。

影像下载

和 Xbox LIVE 一样，PS3 用户可以通过 PS3 在 PSN 上下载影像。美服 PSN 上提供了大量电影，由于 SONY 拥有自己的电影公司，因此在资源方面有着得天独厚的优势，像《蜘蛛侠》等大片能够立刻上线。日服 PSN 则有专门的动画频道，在这里可以下载很多日本最新的高画质动画，像去年刚刚结束的《超时空要塞 边境》很快就在 PSN 上出现了。而且 SONY 还为 PSN 准备了一些原创内容，像 BONES 的大作《亡念之扎姆德》就是率先于美服 PSN 上线的，后来因为国内 D 版泛滥，SONY 还一度对各大下载站发过警告。

但是影像频道只对当地用户开放，如果是非当地用户的 IP 访问 PSN，将无法浏览影像频道，国内用户必须用 VPN 等方法才能进入。而且这种影像一般都提供的是租借权，用户花钱后只能将片子保存一段时间，而不是完全拥有该片。因此 PS3 的影像下载功能对于国内玩家来说真的是很遥远。



■《亡念之扎姆德》

生活

去年 9 月 18 日，SONY 为 PS3 用户提供了全球化生活资讯网路服务——“Life with PlayStation”。Life with PlayStation 是一个让玩家在虚拟 3D 地球仪界面上自由浏览全球卫星云图和各大都市资讯的程序。这个地球仪的景观是以真实时间来表现日夜交替变化情况的，云层则是参考卫星云图来即时更新，懂点气象知识的玩家可以籍此来掌握全球气候变化，就连锋面、台风的情况也尽收眼里。再配合音乐播放功能，实实在在地有一种笑看风云的感觉。

资讯方面，Life with PlayStation 从一开始就提供了 60 多个城市的情报，内容包括气象（The Weather Channel 提供）、新闻（Google News 提供）和街景（部分由 The Earth Television Network 提供），所有资讯均经过网络实时更新。

对于经常上网的人来说，Life with PlayStation 除了能够提供更好的用户体验之外，没有什么优势，不过作为 PS3 的一项附加功能，这个免费服务绝对值得玩家一试。不过目前 Life with PlayStation 还没有更新中文资讯，这点比较遗憾。



来自任天堂的百宝箱 Wii

相比其他两台次世代主机，Wii 的非游戏功能大多体现在趣味性方面。虽然机能相对简陋，但诸如 Mii 造型等别具一格的创意却可以给玩家带来无限的发挥空间。那么，除了游戏之外，我们的 Wii 到底还能用来干些什么呢？请往下看：

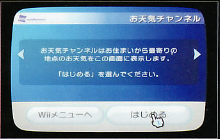
新闻频道 ニュ－スチャンネル

顾名思义，新闻频道的主要职能自然就是提供给玩家阅读各种新闻事件的专门频道了。新闻频道中的新闻是由美联社员责提供的内容，只要将 Wii 主机接入网络并安装了新闻频道，那么就会通过 WiiConnect24 进行不间断的自动更新。至于新闻的内容，自然是全球最新的重要资讯啦！国际时事、政治、社会、体育、文艺……新闻的内容会按照所属类型进行分类，阅读起来十分方便！



天气频道 お天気チャンネル

如果你只是想当然地认为这个看似不起眼的频道只是用来预报天气，那可就大错特错了！在进入这个频道之后，你可以随意查看世界上各个国家的主要城市的天气资讯，并且可以按照自己的要求预设某一个地区的天气状况预报。系统会通过 WiiConnect24 网络在每天的 3 时、9 时、15 时和 21 时自动更新最新的天气情况，然后以图示的方式直观地显示在屏幕上。而且，天气频道中所提供的气象信息不仅仅是当天的信息，还会预报今后一周的天气变化趋势。如果必要的话，你甚至可以为身在各地的朋友提供天气预报服务！



网络浏览器 インタ－ネットチャンネル

只要将 Wii 主机接入网络，那么我们照样可以像使用电脑那样上网浏览网页。值得一提的是，Wii 主机的专用网络浏览器并不是由任天堂自家开发的特殊软件，而是在 PC 电脑和智能手机上一样常见的 Opera 浏览器。这意味着，对于习惯用 Opera 浏览器浏览网页的玩家朋友们，现在利用 Wii 上网并没有什么不同之处。支持 JavaScript 和 Flash 插件的 Opera 浏览器可以满足绝大多数情况下浏览各类网页的需要，如果插上由任天堂授权、罗技出品的 Wii 专用键盘，那么 Wii 简直就成了一台迷你型个人电脑。





大家的投票频道 みんなで投票チャンネル

用 Wii 进行一些话题性事务的投票，恐怕这样的怪点子也只有任天堂想得出了。不过说实在的，这个投票频道的设立的确可以丰富玩家的生活。



当然，这个投票频道并不是像正规选举那么严肃，这里常见的话题大多都显得十分轻松，比如“长耳朵狗和短耳朵狗哪一类更好看”、“侧身睡姿与仰卧睡姿哪一个更容易睡着”等等。投票的范围分为特定区域和全世界两种，前者的投票日设在每周的二、四、六，后者则在每月的 1 日和 16 日。至于玩家投出的一票以及最后的结果，自然是通过网络进行传送的。投票结束之后，系统会以大饼图的方式显示出投票的结果百分比。

照片频道 写真チャンネル

照片频道可以被看作提供给玩家浏览和编辑图片的一个小天地。而且，这个频道还具备播放 MP3 格式音频文件的能力【注 1】，玩家可以一边欣赏优美动听的歌曲、一边浏览 SD 储存卡【注 2】中保存的精美图片。可以看得出，当我们玩游戏玩得身心疲惫的时候，利用这个频道的独特功能放松一下是十分必要的。

照片频道功能一览：



▲根据图片的修改日期或随机顺序播放图片，并且可以同时播放MP3格式音乐。



▲浏览储存在SD卡中的图片，并可以进行放大缩小。



▶在图片上进行涂鸦、改变图片的色调、利用图片玩拼图游戏。（编辑后的图片无法储存）

注1：任天堂官方曾经在提供的升级固件中将照片频道中的MP3播放功能屏蔽掉，不过时候又提供了修复此项功能的补丁程序。

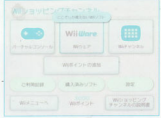
注2：Wii主机对应SD、miniSD以及microSD（T-Flash）三种储存卡，但并不支持SDHC规格的大容量储存卡。

购物频道 Wii ョッピングチャンネル

Wii 点数价格 日版：1 点 =1 日元 美版：100 点 =1 美元

购物频道可以说是 Wii 频道中最最重要的一个了，因为任天堂针对 Wii 频道提供的各种频道、虚拟主机（Virtual Console）、WiiWare 游戏等各种下载内容都要通过购物频道才能够顺利获取。在名目繁多的下载内容中，又分为免费内容和付费内容两大类。像前面提到的天气频道就属于免费下载的内容，而对于虚拟主机和 WiiWare 游戏，则需要支付一定的 Wii 点数（Wii Points）才能够获得。用于购买下载内容的 Wii 点数可以通过专用充值卡来进行充值，而对于国内玩家来说，获得 Wii 点数的最好办法则是利用信用卡进行充值。





电视之友频道 テレビの友チャンネル

这个频道的设立可以看作任天堂尝试新领域的一个小动作。由任天堂与日本交互节目向导（IPG）合作创办的这个频道旨在利用 Wii 主机为玩家提供周到的电视节目预报服务，目前只针对日本用户。只要安装了这个频道，玩家就可以通过频道进行检索，并且可以预定自己想要观看的电视节目，而预定好的节目表则会在开播前 30 分钟以电子邮件的方式发送到用户的手机或个人电脑中以示提醒。

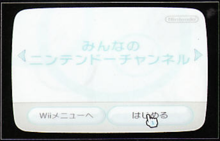


此外，对于利用电视之友频道预定到的电视节目，玩家还可以用不同颜色进行区分，以便家中的不同成员自行查找观看。在观看节目时，Wii 的遥控器手柄就会充当电视遥控器的职能，操作十分方便。

Mii 交流频道 Mii コンテストチャンネル

如果说 Mii 频道是用于创建和管理 Mii 角色的专门频道，那么 Mii 交流频道则是提供给玩家交流自己创作作品的特殊平台。在安装了这个频道之后，我们就可以把自己创建的 Mii 角色上传到网络上供全世界的玩家品评了。此外还可以将他人制作的 Mii 角色抓取到自己的主机中。

有趣的是，任天堂官方还会不定期的发布一些 Mii 角色制作主题，以吸引广大玩家投稿进行比赛。待比赛结束之后，任天堂官方会在全世界所有投稿玩家的作品中进行评选，然后将符合主题条件的、最相像的前 50 个 Mii 造型公开出来。如果你觉得自己有很高的动手创造能力的话，那么不妨试一下通过这个频道进行 Mii 角色的投稿，如果被选中的话，那可是相当有成就感的！



DragonMedia Player

用 Wii 来听音乐？大概你会说可以在照片频道中进行。虽然照片频道可以满足大家对 mp3 音频格式的播放要求，但如果你是个对音质有跟高要求的发烧友，那么照片频道就显得能力不足了。不过，这款叫 DragonMedia Player 的玩家自制软件却可以实现对多种音频格式的播放。不用说，它同样是依托于 Wii 上那一个个频道窗口存在的，但你却不能小看它。事实上，这款音频播放软件可以播放十余种目前已知的音乐格式，包括 flac、gbs、gym、hes、it、kss、mod、mp1、mp2/mpa、mp3、nsf、ogg、s3m、sap……就算是目前 PC 平台上常见的音乐播放软件，也未必能够同时兼容如此之多的音频格式！



属于 Wii 的 GeeXboX！

熟悉 Linux 的朋友对 GeeXboX 播放器大概不会陌生，它支持多种媒体文件编码格式，不论是视频格式还是音频格式全都通吃！然而，这样一款优秀的播放器，现在居然已经有了针对 Wii 的版本。这意味着，你只要将自己喜欢的影片存放到 SD 卡中，再将 SD 卡插入 Wii 主机中，就可以一边吃零食、一边舒舒服服地欣赏影片了。由于 GeeXboX 支持的文件格式相当丰富，因而你甚至不必担心兼容问题！



特别篇 Wii 频道在现实生活中的应用！

请大家注意！

如有人见到长相酷似图中卡通者，望速与警方取得联系，这不是玩笑！

再说一遍，这不是玩笑！



信不信由你，上面的这则通缉令是日本神奈川县警方发布的。因为无法得知疑犯的确切长相而又急需抓住危险人物，警方可以说是在不得已的情况下在通缉令上贴出了这样一张卡通得有些过分的 Mii 造型。虽说这种利用 Mii 造型公示抓捕疑犯的手段成功率可能很小，但不管怎么说，总比什么线索都没要要好吧！但愿神奈川县的警察叔叔们能尽快将犯罪嫌疑人抓捕归案。

后记

看过这三大主机的非游戏功能后，不知大家有何感想呢？是否在其中找到了一些自己很感兴趣的内容呢？其实游戏机发展到今天，其功能已经远远超出了游戏机的范畴，这对于玩家来说无疑是一件好事。以前有人为了看 VCD 买 PS 和 DC，或是为了看 DVD 买 PS2，这些额外功能都令游戏机的价值有所提升，甚至物超所值，这样各位在和自己的父母家长女友老婆进行经济谈判时也能拥有更多的王牌。好了，在游戏狂潮即将到来之际，祝各位玩得开心！

游风艺苑

栏目主持 一刀

Gallery of Game Style

一刀有话说

正如大家所见，春节过后杂志进行了栏目上的若干调整。我们的“游风艺苑”从本期开始将会改为每两期与大家见面一次。鉴于目前来自读者的投稿数量众多且有相当比例的上乘之作，而栏目所需的稿件数量在减少，因此采用稿件的标准将会相应提高。所以本刀在这里想跟打算投稿给我们的朋友们提个醒，希望大家多投精品稿件，尤其是精心创作的同人作品。而喜欢投原创画稿的朋友们也要注意了，今后原创稿件的要求将会进一步提高。当然，如果阁下对自己的创作水平有足够的信心，那不妨大胆地发过来吧！对于高素质的原创作品，我们的大门任何时候都是敞开的！



鞍山·姜鑫

玩过《生化危机5》试玩版的兄弟们应该已对游戏中这对“猛男配辣妹”的搭档留下了深刻的印象。而眼前这幅有着明显美式插画风格的同人作品，可能乍一看有点怪怪的，但事实上，作者将人物的特征进行了适当的夸张，使得猛男更威武，辣妹更妩媚，很好地再现了原作角色的神韵。此外，对色彩的运用也是稿件的亮点之一。



济南·潜水差点淹

其实不能怪时尚男女们对PSP的追捧过于狂热，因为似乎没有什么比将这台黑精灵般的掌机与美女放在一起，更能展现MM的青春气息了。而当这个构思出现在插画中，2D美少女对ACG爱好者的吸引力，是不是比真人还要强烈呢？



宁德·游宇翔

尤菲，那个来自“《FF Ⅶ》系列”的活泼少女，到了游宇翔同学笔下，一改原作中假小子般的面貌，竟展露出恬静的一面。而原创的猫耳斗篷，使眼前的小丫头更平添几分可爱气息，可谓独具匠心。





昭平·韦健

一幅原创成分较大的《怪物猎人》同人作品。画中猎人MM的服饰似乎火辣得有些夸张，不过这也正好给Capcom提了个醒，在续作中让玩家可以创造更性感的造型，相信会有更多人加入猎人的行列吧？

上海·唐辰

《战国无双2》中初登场的宁宁，虽然嫁了一只“猴子”老公（笑），但其漂亮可爱的外形却是有目共睹的。而在少女漫画笔法的描绘下，百合花丛中的她，一幅温情脉脉的姿态，更显柔美动人。



广州·sky

本以为“牛”会像往年其他生肖符号一样在春节过后渐渐淡出我们的视线，没想到“牛气冲天”等竟成了流行语，并有愈演愈烈的趋势。看来左边这张贺岁题材的“牛角娘”并不过时嘛！这里一刀也顺祝读者朋友们牛年吉祥！

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

本期读者语录

Email woshixiaoafu：这段期间我把海报辛辛苦苦的收集起来，那可比游戏里的收集要素有意思，但是我搬家了，小心地撕下海报，可还是听到那个刺耳的撕裂声，啊～该死的搬家。（一刀回复：俗话说旧的不去新的不来，劝你还是想开一点。）

邪魔院

九兵卫

小编带你走近日本



PS3大作《如龙3》很快就将于2月底上市了，游戏中根据日本真实场景描绘的舞台和多达27家公司授权的合作商品及经营场所，都力图将现实生活中的世界予以最大程度的还原。本期邪魔院便就此给大家带来一个特别专题，介绍一下本作中出现的两大舞台在生活中的原本姿态。不管你是否是系列的FANS，只要对日本文化稍感兴趣，小九相信各位都会喜欢。那么就赶紧往下看吧！

龍が如く3

《如龙3》的虚幻与真实

看过我们杂志之前对《如龙3》介绍的读者应该知道，游戏的故事起因于冲绳美军基地扩大计划以及度假村建设工程之间发生的冲突，而现实中在冲绳也确实存在一个由美军基地改建而来的度假村；游戏除了冲绳之外的另一个舞台——神室町，则是以东京新宿区的著名歌舞伎町为原型描绘的。下面就由小九带大家提前游览本作的两个舞台，体验《如龙3》的虚幻与真实。

新宿篇

流行与时尚

歌舞伎町





▲游戏中对歌舞伎町场景的还原度还是很高的。

歌舞伎町位于日本东京新宿区，是一条集中了3000家以上的餐饮店、娱乐场所、电影院等设施的繁华街道，也是日本为数不多的能被称为“不眠之街”(眠らない街)的地区。

歌舞伎町通常被划分为一丁目和二丁目，整个区域东至明治通道、南接靖国通道、西至西武新宿线、北至职安通道。花园通道以南是歌舞伎町一丁目、以北则是二丁目。具有标志性的歌舞伎町一番街就位于一丁目附近剧场通道。

歌舞伎町的诞生历史比较坎坷。最早这里被叫作角筈(つのはず)，是旧称“大久保”的低洼湿地地带。明治以后这里被建为养鸭场，随着1893年淀桥净水场的建设，鸭场的水池也被填平。1920年东京府立第五女子学校(现在的东京都立富士高等学校)在这里建校。但很快学校以及周围新建的住宅区就在1945年的东京大空袭中被烧成了火海。第二次世界大战后，政府于现在的歌舞伎町一番街附近设立了歌舞伎的表演场地，日本的传统艺能设施逐渐在这里聚集，这个新建的街道也因此被命名为“歌舞伎町”。歌舞伎町地区作为闹市区快速地在战火之后重建与复兴，速度之快被誉为“全东京复兴的桂冠”。在重建的过程中日本的华侨们贡献很大，其中就包括以经营连锁酒店起家、创立Humax公司的台湾商人林以文。



■现被东宝集团收购的KOMA剧院曾经一直是歌舞伎町的中心。

为了让歌舞伎町摆脱“红灯区”的负面称号，日本政府从2004年底开始对街区内的所有不法店铺采取大规模的取缔行动，很多违规经营的风俗店、酒吧等被强制停业，曾经一度猖獗的黑社会组织也得到了有效的清除。近几年来，繁华热闹歌舞伎町已经成为很多国外游客到访东京的必去之地，也是新宿的最具代表性的地段之一。

新宿小资料

新宿是日本东京都内23个特别区之一，位于东京市区内中央偏西的地带，也是东京乃至于整个日本最著名的繁华商业区，而东京的行政中枢——东京都厅(都政府)也位于新宿区内。

日本人一般习惯以新宿车站为分界将其划分为两块区域：以西的西新宿是东京政府新规划的行政与文化中心，这里有日本最一流的学府之一——早稻田大学。新宿车站南出口方向则是百货公司与商店街云集的商业地区，歌舞伎町便坐落在这里。



▶位于西新宿的东京行政中心——东京都政府大楼。

冲绳篇

东瀛采风

美滨度假村



■度假村内表现琉球文化的石雕是冲绳的一大特色。

美滨度假村又称美国村，是位于冲绳县北谷町海滨地区的旅游度假村。

1981年，冲绳美军基地的中枢——瑞庆览军营将其区域内的一座机场返还给了日本政府。后来该弃用机场周边的海域也被填海造地，政府在这里模仿美国的城市风格陆陆续续地建造了一批疗养设施，起初的目的也是为了使驻日美军能够在这里获得家一般的感觉并得到适当的休养与放松。

1997年，在当地政府的提议下，美滨度假村正式动工建设，到2004年改扩建工程基本完成，同年接待的游客人数达到了830万人次。现在，美国村已经不仅仅是美国士兵专属的度假场所，而成为了整个冲绳的一个重要的对外旅游景点。这里的各式商店与酒馆都原汁原味地将美国风情展现在每个游客的面前。通过这里的摩天轮游客还可以一览整个冲绳本岛的全景，甚至也包括美军基地。



■美国村的夜景也十分具有热带风情。

与美滨度假村相邻的是冲绳的另一个著名景点——北谷町公园，除了田径场、棒球场等体育设施以外，该海滨公园还有常年开放的阳光浴场以及温泉旅馆，同样也是让游客流连忘返的地方。

冲绳小资料

冲绳历史上又被叫做琉球群岛，地处日本最南端，位于台湾岛东北和九州岛西南之间，大小岛屿的总面积约为3600平方公里，西侧是中国东海，东侧是太平洋。冲绳县最大的岛屿是冲绳本岛，面积约1207.08平方公里。其次是奄美大岛，面积约为712.38平方公里。丰富的海洋资源以及美丽的自然景观让冲绳成为全日本最值得一去海滨旅游胜地之一。

除此之外，冲绳特殊的历史背景也造就了其独特的文化氛围，不管是受中式风格影响的古建筑、沿袭日式传统的风俗习惯、还是冲绳独有的琉球文化都能给去过那里的人留下很深的印象。进入近现代，美军驻扎冲绳后兴建的各处军事设施，也逐渐成为了这里的另一个重要标志。



▲冲绳附近的珊瑚礁群是北半球最大的天然珊瑚礁群。



◀被称为万座毛的断崖是冲绳最奇特的自然景观之一。



胜负师：首先要向各位报告一个坏消息，因为电子邮箱故障，自由谈投稿信箱tt@ucg.com.cn从1月14日到2月16日这一时间段内的邮件无法收取。在这段时间内投稿或向自由谈提出意见的读者，麻烦您把邮件再发一次，谢谢！

这一次的自由谈中，有一篇非常另类的文章，阅读过程中需要读者运用大量的想像力进行脑内补完。其实在我小时候，也玩过类似的“手指游戏”，只是我和我的朋友会利用周边环境和一些道具，比如窗台、书本、文具什么的，来设置机关和障碍物，我甚至用变化的机关搞死了朋友的“30条命”……唉，不回忆了，越回忆越觉得自己老了。

后玩家时代的玩家分类

看标题，估计没什么人能弄明白“后XX时代”的确切定义，不少专业术语的特点之一就是让门外汉听了不知所云，而特点之二在于，很容易让门外汉现学现用地Copy了去，继续让其他人不知所云……如果你也和笔者一样是个门外汉，那么我们不妨一起意会吧。

什么是玩家？玩游戏的就是玩家咯。在若干年前，这样的提问简直是多此一举吧，但是在电视游戏进入祖国大地20年之后的今天，这个回答正经受着新时期的考验。而这个新时期，也正是文章标题所指的“后玩家时代”。在这特殊的新时期中，广义的游戏玩家们开始逐步的细化，分为若干分支和类型，并各自活跃在自己的领域中。下面会列举几类典型的分支，也许各位读者朋友能在下面找到属于自己的类型。

第一类 质朴型玩家

虽然这一型的玩家数目正呈日益减少之势，而他们的品性也是相当“顽固”，但是这一类玩家，必须放在分类中的第一个。

他们秉承了最质朴的游戏理念——为了玩游戏而玩游戏。显然，这份最本源的动力使他们很容易的就成为了各个游戏、各类系列游戏的高手与达人，他们对自己喜爱游戏的热情是如此旺盛，游戏中的各种小秘密像是掘地三尺了一般硬生生地被揪了出来，在他们口中如数家珍，在他们之间口耳相传。



即便如此也无法彻底释放他们胸中的热情，于是乎网络上的各类游戏专题站，杂志中的各种详解、全解、剖析、邪道攻略，人气游戏的民间汉化项目，都成了他们活跃的主战场。有的时候真的很佩服这群人的坚韧，他们简直将游戏当成一份专业般在钻研，笔者曾有幸与这类人士交谈得知，他们所追求的已经不再是普通游戏过程的乐趣了，套用一句台词：“他们总是给自己树一道遥不可及的障碍，然后嗖地一声把自己扔过去！”——挑战自我，才是这类玩家的乐趣所在。

如此有压力的一种玩家习性，无论如何也算不上健康的那种吧？但哪怕因为这份执着与激情，他们都是值得尊敬的一群玩家。

第二类 休闲型玩家

还记得电玩类杂志必有的健康游戏忠告吗？这类玩家的确是以身作则地在贯彻。如果按照年龄分类，休闲娱乐型玩家们大多已经步入社会，繁忙的工作占据了他们大部分的精力与时间，而电玩仅仅是他们众多休闲娱乐项目之一。

既然目的是为了放松，那么享受过程就远比结果来得重要了。他们不会在乎一款游戏出自哪位名家之手，不在意这款游戏的风评如何，更不会苛求自己游戏的表现要娴熟到什么程度，只要能让自己玩得高兴、休闲、开心，这就已经足够了。显然，这种需求实际上与看电影大片已经有了很高的契合度，在Wii这样的另类主机出现以前，最好能看电影般地玩游戏成了这类玩家的主要诉求，在具备健身功能的Wii横空出世后，更进一步丰富了这类玩家的娱乐项目——“聚会专用机”，这个称号在某种程度上，也算得上是Wii主机获得玩家认可的体现。

总的来说，这一型玩家的游戏理念最贴合健康的标准，也日益成为开始工作的年青玩家们逐步靠拢的主力部队。

第三类 收藏型玩家

能跻身收藏家队伍的人，经济上的充裕是必不可少的条件之一，所以这一类玩家其实也是已步入社会的玩家的一个分支。但是不同于第二型玩家的



地方是，收藏型玩家由于种种原因，日常生活中很难有时间分配到游戏上，但对之前自己喜爱过的游戏却偏偏放不下。这份特殊的感情，这团没有熄灭的激情，被他们释放到了收集上。收集喜好游戏的各种版本——最好是全新未拆，更甚的每种版本还会多买几份；收集喜好游戏的原声CD、原版攻略书籍、官方小说、官方画集等等一切与之相关的周边产品；除了软件，运行该软件的硬件平台也是他们的主要目标之一，更有甚者会把大型的游戏框体都纳入收藏宝库之中。

正所谓大千世界无奇不有，国外一些收藏型玩家们的藏品中，有不少都令人瞠目结舌。对于这类的玩家笔者也接触过一些，虽然他们中有一些人已经很少亲身体验游戏，但他们对自己收集游戏的了解程度丝毫不输于第一类玩家。如果有机会到他们的家中参观，顺便听听他们对收藏品的解说，那也会是别有一番风味的吧。

第四类 游戏从业型玩家

这类中首先要提的自然是各类电玩杂志的编辑们，虽然媒体的职责需要他们见识广博、公平客观，可但凡玩家谁没点自己独特的喜好呢？这些偏好交织在一起后，也许就能成就一本有个性的杂志吧。另外，也千万别忽略那些转职为商人的玩家们，在内地可不比日本香港，游戏相关物品只要去大型商店里面就能买到。如果没有遍布神州大地的水货商人与电玩店，我们根本没有机会与日美各地的玩家一样及时买到各种软硬件。

虽然水货商人习惯被戏称为JS，可如果摒除那些尔虞我诈的纠葛，认识一个开店的玩家同好也能是一件快事啊。笔者住地附近的一家游戏店中，就特别开辟了一个隔间供店里的常客们游戏休息用，

本栏目文章仅代表作者个人观点

好几次去那家店里时都遇上了众多玩家联机的盛况，热闹非凡其乐融融。再退一步说，谁都不愿意去买游戏时，遇上一个根本听不懂你要的游戏是何物的店老板吧。

第五类 泡坛型玩家

随着游戏论坛的普及，泡坛子的玩家也越来越多。在这些论坛中你会发现一些非常另类的玩家。没人知道他们真正在玩游戏的时间有多少，也没人知道他们都来自于什么领域，但是一旦国外游戏界发生了新闻轶事乃至风吹草动，他们总能在第一时间将其公布于论坛，其中还不乏好事者对事件发表独特的看法或剖析。

发表看法本是论坛的主要职能，但是在“后玩家时代”里，这份职能有了戏剧性的转变。对同一个新闻，会有差异明显、甚至完全相反的两种分析，执两种看法的人唇枪舌剑各显神通，遇上好的话题场面不亚于精彩的辩论。但是好辩手何尝多见呢？倒是富有娱乐恶搞精神的人们在这片土壤找到了发挥的舞台，他们能够将正话反说，能将平常之事描述得骇人听闻，能将大卖新闻解释成行将就木……一时间种种匪夷所思、指鹿为马、张冠李戴的奇人怪事层出不穷，更有甚者还能引经据典以借古讽今，个中新奇怪诞简直一言难尽。

如果你不是抱着严谨治学的态度去读这些文字，还当真能感觉到一种错位感十足的别样幽默。就在这吵吵闹闹嘻嘻哈哈中，时间便不知不觉的过去了，于是好此道者更是乐此不疲推陈出新，人数也有上升之势，传闻还有人借观看这些内容打发无聊的时间。只是话说回来，这群活跃在游戏论坛中，以游戏为引嬉笑怒骂的人们，算不算一种新型玩家呢？



世间百态，五味杂陈。这样的分类或许并不科学，但也能折射出这个“后玩家时代”中的众生万像。能否在上面找到自己的位置其实又有什么关系呢？在游戏的世界中，我自逍遥。

文 酱油旁观饭

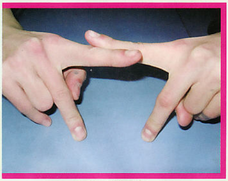
手指游戏——谈谈儿时的奇思妙想

文 hjpotter

在我上小学和初中的时候，我和我的朋友们都非常喜欢电子游戏。但是由于某些众所周知的原因，父母限制我们玩游戏的时间，而且也没有条件玩那些价格高昂的游戏机。偶尔眼馋地看一些有钱的小学生玩玩 GB，就会兴奋半天。

在这种“艰苦”的条件下，我想出了一种“望梅止渴”的办法，用手指代替游戏人物，通过自己的想像来构建游戏场景，我将其称之为“手指游戏”。大体上与 T · RPG 或者文字 MUD 比较类似，不过相较之下略显简陋。小学与初中的时候，我制作的手指游戏有数十款，我享受着创作游戏的乐趣，也让许多同学乐在其中。

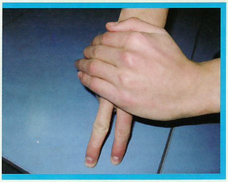
游戏的进行形式是利用我（游戏创作者）的手，来表现人物、场景、宝箱、怪物等电子游戏中的素材，同学（玩家）的手指摆出小人的形状，用来扮演主角。村民的台词、怪物的长相、游戏的剧情等一切需要描述的东西全部由我的嘴包办，而游戏画面的话就要靠玩家自己想像了，一万个玩家就有一万个马里奥。游戏的 BGM 大多数都是取材自真实的游戏，也有少数自己原创的，用鼻子哼出旋律，但是玩家想要与 NPC 对话的话，音乐就要被迫停止了。由于游戏全部由真人的即时想像来完成每个场景，可以得到不输给家用游戏机的冒险感受。走在路上的时候，经常有人诧异地看着我被一大堆同学吵吵嚷嚷地围着，互相触摸手指，沉浸在游戏乐趣中的我们完全没考虑过周围人的目光。



▲勇者与敌人白刃相向。

当然，由于人脑计算能力有限，所以游戏中使用的数据不可能像《魔界战记》一样，动辄打出上万的伤害。我一般规定人物的 HP 为 10，并且不看重等级，最大限度弱化计算，把大部分精力放在想像剧情与系统上。下面就介绍几款我的“得意之作”——

第一款动作游戏



▲这就是穿着盔甲的 BOSS 了。

在一个安静得有些无聊的下午，我和同学们百无聊赖地用手指作出小人的形状互相对打着。这时我突发奇想，邀请我的一个同学来“闯关”，然后用手指做出杂兵的形状，在桌子上活动着供他“砍杀”，并制作出了几个关卡，关底还有激烈的 BOSS 战。这一来倒好，同学玩入迷了，以后几个星期都缠着我不放，还到处拉人来“双打”。这一款游戏与 FC 上的一些横版动作过关游戏比较类似，BGM 我用的是《魂斗罗》的，杂兵大概有二十种，一共有三大关。

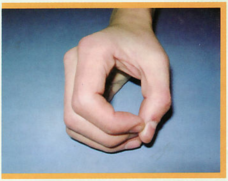
玩家扮演的“勇者”动作简陋，一共只能用手指做出“跳”与“砍”两个动作，拥有 5 格生命。第一关的 BOSS 是一个穿着盔甲的家伙，由我的右手（盔甲）挡在左手（本体）上，移动缓慢，只有盔甲飞出去攻击玩家的时候才可以攻击本体。第二关的 BOSS 是幻象男，左手与右手都可能是他的本体，只能凭运气攻击其中的一个。并且 BOSS 有时候还会用合体攻击，对勇者一击必杀。第三关的 BOSS 是我自己，玩家需要击溃我的手（利用飞锤来攻击玩家）、手臂、再打爆脑袋（早知道会有人下黑手就不这么设计了），最后当然就通关了。

这款游戏可以说在我小学时风靡一时，也有不少同学模仿我推出了类似的游戏。

第一款 RPG 游戏

大概是四年级的时候，我第一次接触了日本的国民 RPG“《勇者斗恶龙》系列”，手指游戏中一些基本设定的雏形也是在这时形成的。

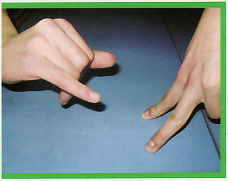
首先是城镇和居民。房子与城市的门用手掌弯成弧形，靠近就可以“进入”，然后翻箱倒柜，宝箱用手指围成一个圈，玩家用食指“点击”一下就可以开启，宝物都是我随便想的。NPC 则是用手指摆出人的形状。只要玩家用手指摆出走路的动作一段时间，就会进入战斗。战斗模式与《DQ》基本类似，采用回合指令制，我想像出现的怪物名字和技能，然后玩家选择“攻击”、“魔法”等指令，由英雄（我的右手）对敌人（我的左手）造成伤害。



▲金光闪闪的宝箱，里面是什么呢？得等我想好了再说。

《宠物小精灵》系列

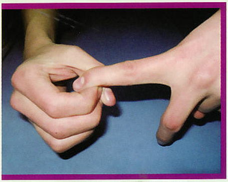
因为初中离家比较远，有很长的时间要耗在路上，这段时间用来让同学玩我制作的手指游戏是再适合不过的了。通常需要在桌子上玩的动作游戏遭到了无情地淘汰，RPG 与 A · RPG 成为了主流。当时我非常羡慕能玩到 GB 上《口袋妖怪》的小孩子，



▲看招！十万伏特，雷死你！



▲必杀技——天空剑！如果觉得不太华丽，请自行想像画面。



▲灌篮！得 3 分！你说只能得 2 分。规则可是我定的，哈哈！

决定制作这个手指游戏。于是这个游戏的第一代就出炉了。

由于我基本上没看过这部动画，所以能叫上名字的精灵基本没几个，也不了解剧情，但我还是硬着头皮做了下来。游戏的战斗模式与原作的回合制战斗基本一样。玩家会在路上遇到各种精灵，并且可以捕捉他们，加入自己的队伍。主角为带着皮卡丘的小智。由于动画的热播，游戏在初中同学中也受到了广泛的欢迎，大家在玩的时候顺便帮我补充相关的知识，我也不断地吸收并完善游戏，很快将其发展为系列游戏。

通过对漫画的阅读，拥有完善故事情节的《宠物小精灵 3》制作完成，具有突破意义的是，三名主角小智、小茂、小兰可以由三个不同的同学操控，在同一个世界中冒险、PK、协同作战，我称之为“联网模式”。有两个同学甚至为小智的使用权大打出手（为了皮卡丘），可见当时这款游戏的火爆。

《宠物小精灵 5》是具有突破性的一代。有 17 名同学在这个世界中冒险，我也第一次使用了记事本来记录每个同学所拥有的精灵。图鉴也使用了最新的 256 版，更是可以为每名玩家量身定做自己的专属精灵，也为一些原作中的人气精灵设计了全新的进化（比如雪拉比→拉比→拉登）。现摘录几只：

拉登：绝招是“自杀空袭”；咕咕达：拥有技能“生蛋”，只要不被秒杀，就可以再次生出一个满血的自己；梦魇：可以控制对方的精灵攻击自己，且几率很高；孙悟空：我的同学死皮赖脸地求我设计出来，绝招“冲击波”可以秒杀其他一切精灵。

很快这样的精灵就泛滥开了，同时神兽大量平民化，同学们也开始炫耀般地 PK。最终我无力控制局面（手指游戏的玩家如果不满意可是会对真人发泄），将游戏草草结束了事。

《宠物小精灵 7》是这一系列的收山之作，采用了我设计的即时战斗系统。玩家只要发出指令，由我右手控制的玩家精灵就会作出一系列动作，对左手的敌方精灵进行攻击与闪躲，就如动画中的一样，是完全“动”起来的战斗。在这一代中，有不少女生也羞答答地跑来想要玩我的游戏，现在这些女生中有不少已经是女性玩家的中坚力量了。

《指环王》系列

出于对托尔金教授小说的喜爱，我制作了这样一款 RPG 手指游戏。《指环王》第一作采用美式游戏的世界观，玩家可以在光明与黑暗阵营中挑选，并决定自己的种族（人类、精灵、矮人等）、性别和职业。对话的善恶选择也是我借鉴的一个地方，即使是光明阵营出身也可以成为恶人，黑暗阵营的人可以背叛索隆。游戏中加入了许多电影中的情节，来补全我的想像。

在第二作中我对原本的游戏世界观进行了补完，剧本是自己原创的，用了不少语文课的时间才完成。很多曲子也是自己原创的，同时还设计了庞大的技能树，并加入了许多自己想像的场景，比如天空城、异界等等。战斗系统同样采用即时制，并且加入了原创的“连击系统”，每一个技能都有自己的连击数并消耗行动值（比如彩虹斩、闪电剑等），只要行动值还有就可以不停地连击下去。后来我才发现这个系统与《传说》和《星海》非常像，可惜我没有八只手，不能上演《传说》那样的 4 人大魄力场面。

江湖

这个游戏取材自《武林群侠传》等 PC 游戏，并利用了金庸与古龙两位大师笔下的人物，强化了联机游戏方面的内容。剧情主要说的是两位大师笔下的人物都失去了自己的记忆，流落江湖。主角的任务就是将他们带回属于自己的故事里（比如让西门吹雪与叶孤城决斗）。玩家可以雇佣找回的角色，我一个同学费了老大劲得到了东方不败，整整激动了一天。战斗系统采用了《指环王》第二作中的即时连击系统，能更好地表现出侠士间决战的刺激感。如果将其做成真实的游戏的话，一定会牵扯到版权问题吧。所以反过来想想，这大概也就是手指游戏最自由自在的地方。

其他手指游戏

《灌篮高手》：类似《闪电十一人》的指令式体育游戏，用于两人对战的场合，也有故事模式。一开始，谁先触到我的指尖就算跳球成功了，然后玩家就可以对球员下达指令，比如过人、投篮、断球。超级明星拥有很多帅气的动作，比如樱木的以眼杀人，或者三井寿的三分等等。由于游戏的进行完全是看我当时的心情而定，所以极不平衡，帅气的灌篮是最主要的得分手段。

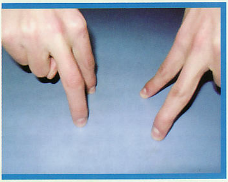
一款战略游戏：背景以虚拟现代国家之间的战争为主，可以供二至八人游戏。游戏模式参考了“《三国志》系列”，玩家每个月可以在内政、军事、外交之间选择自己想要发展的方面。日本可以雇佣的武将有孙悟空、阿拉蕾等，美国则是蜘蛛侠、超人。战斗的时候可以选择军团战或是武将单挑。但我当时对“平衡性”这个词还没有概念，导致国家间实力差距过大。

当然，手指也有很难实现的游戏类型，比如动作射击游戏和主视角射击游戏等，因为“子弹”这种东西很难用手指来表现，用纸团的话太过奢侈，也不环保。《生化危机》式的 AVG 也一样。S · RPG 只能在纸上画格子玩。电子小说式游戏与玩家的互动过少，且对游戏制作者的负担过大（编写大量剧情）。音乐游戏的话……个人能力实在有限。

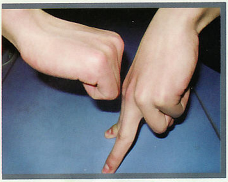
其实现在想想，当时的物质生活匮乏也不是什么坏事。川端康成小时候正是因为没有书可读，才不得不自己编故事。也正是因为我们当时没有各式主机和玩游戏的时间，不了解游戏的世界，单纯靠想像来编造游戏，反而获得了意想不到的乐趣。

手指游戏在各个方面或许都比不过真实的游戏，但可以随时根据玩家的意见修改游戏，而且可以随时加入新奇的想法，这也就是手指游戏相对传统游戏的一点点优势吧。虽然已经很久没有制作过手指游戏了，当年一起玩的朋友们也各奔东西。但每当我的脑子中冒出新奇的想法的时候，我都会想像着这个素材是否能改编成手指游戏。然后那颗属于游戏的心，就会兴奋地躁动着，仿佛把我拉回了那个属于手指游戏的纯真年代。

人生就是因为有幻想，才拥有无限的可能性。



▲两位大侠在对话，一场惊天对决一触即发。



▲ BOSS 的飞锤攻击，千万要小心啊！

剧情派 SCENARIO PIE

与枯燥的练级告别 向剧情的世界问好



最近的游戏还没有打完，新的一轮大作冲击又快要到来了！《街头霸王IV》、《生化危机5》……这些游戏相信已经让期待已久的玩家们摩拳擦掌了吧，我们也会陆续在栏目中向大家介绍这些新作的剧情，让读者们对游戏有一个全方位的了解。

投稿邮箱 game3@ucg.com.cn

离别瞬间 迟来的真相

出处：《不可饶恕》　**机种：**PSP

父亲突然失踪、丈夫提出离婚、家里的侦探事务所着火……一切都来得太快了，接踵而至的打击几乎让理理子难以承受，除了用工作麻痹自己之外，她还有什么办法？但是，越是投入工作之中，理理子就越是发现自己被虚假的表象所欺瞒着，丈夫的离开其实是为了保护她不被危险的案件所牵连。只不过，当她了解到这一切的时候……已经太迟了。在宁静的小舟上，理理子默默地注视着身受枪伤的丈夫合上双眼，这个一直以来都充满了欺骗与谎言的故事，也终于被真情所填满。



悲壮瞬间 一个人的战斗

出处：《如龙 见参》　**机种：**PS3

当一切战争即将结束，罪魁祸首天海已走投无路的时候，天海的余党却突然发起了攻击。桐生本可以带着阿遥逃走，开始自己平静的生活，但是，为了大义，他只能留下来，独自一人面对如潮的敌人。就如桐生所说的一样：是阿遥给了他新的人生，所以，这次他要还阿遥一个新的人生。桐生不能逃跑，也不会逃跑，这是他一个人的战斗，为了珍贵的东西而战！



精彩瞬间

名场面 为人类而战的信念



《战争机器2》

当终端机上浮现出与得到的情报相吻合的结果后，多姆兴奋地高叫了起来，飞快地跃过在刚才结束的一场小型战斗中被兽人腥臭的血液所沾满的石块，冲到了遍布在四周的“棺材”前。

马库斯也端着枪跟了过去，警觉地注意着周围的动静，他的目光触及因为激动而不禁微微发抖的战友多姆，心中涌现出了一股莫名的不安感。

被称为棺材的装置其实是兽人们用来关押人类俘虏的牢房，狭小到仅仅能容纳一个人站在里面的全封闭装置。俘虏们被兽人抓走之后，会在这里关押一段时间，马库斯不知道它们怎么对待俘虏，他只知道兽人的折磨会让意志最坚强的战士在几天内崩溃——不久之前，他们的一个战友就是这样牺牲的，当马库斯和多姆把他从“棺材”里扒出来后，他举起了枪，轰掉了自己的脑袋。

多姆的妻子玛莉亚也被关在这里。

她已经被兽人带走很久了。

现在，牢笼终于被打开了，玛莉亚就在那里。

她就像是被抓走前一样，美丽的黑发闪烁着光泽，红润的双唇鲜艳欲滴，虽然看上去稍稍有些疲倦。

多姆立刻紧紧地将玛莉亚抱进了怀中。这段时间里，他一直在用各种方式寻找玛莉亚，不管是什么地方，不管希望有多渺茫，他都拼尽了全力，甚至不惜违背军令，孤身一人侵入兽人的大本营。而这一切都是值得的，玛莉亚终于完好无损地回到了自己身边……

然而，沉浸在喜悦中的多姆突然感到了一丝异样。他轻轻地放松了双臂上的力道，玛莉亚立刻像溶化了的橡胶一样瘫软下去，她的身体居然那么轻，就像是一个十岁的女孩……

“多姆……”

马库斯沉重的声音从背后传来，将多姆从因狂喜而产生的幻觉中拉了出来。

玛莉亚……已经不再是那个玛莉亚了，在兽人的折磨下，她完全变成了另一个人。

那总是散发着淡淡香气的黑色长发被剃成了短发；健康匀称的身材干枯佝偻得如同受到长期病痛折磨的老妪；美丽年轻的脸上布满了皱纹与污垢。

最让人绝望的是她的双眼……在那双眼睛中，已经失去了神采与意识。

看到那双眼睛的同时，多姆也明白了残酷的事实：玛莉亚已经死了，她的意志死了。

“不，不，不！亲爱的……它们到底对你干了什么？是我啊……多姆！我来了。”多姆痛苦地注视着自己面目全非的妻子，而对方只是像一个被折毁的玩具一样，以无神的双眼凝视着空气中的某一个焦点。

“对不起，我对不起，玛莉亚……我一直在尽力找你，真的，我尽力了。”

多姆紧紧地抓着玛丽亚的肩膀和手腕，像是期待玛莉亚还能听到他的声音。

在痛苦中，多姆似乎感觉到马库斯的手放在了自己的肩头。

“多姆……你尽力了。”

说完，马库斯走到了被“棺材”挡住的另一边。

多姆明白马库斯的意思，他们一向都是这样的……他们只能这样，他们是士兵，这是一场战争，决定人类生死存亡的战争。

“对不起……玛莉亚。我真的很爱你。”

多姆紧紧地将自己的额头和玛莉亚贴在了一起，终于，他举起了手中的枪……

[文/玛娜]

剧情点评：这是一个最坏的时代，黑暗与残酷的力量毫无顾忌地控制着人们。

多姆寻找玛莉亚的剧情是《战争机器2》中最重要的主线剧情之一，当游戏开始后不久，多姆在直升机上轻手轻脚地将妻子的照片取出来，告诉大家他正在寻找自己的爱人，悲剧几乎是从那一刻起就已经注定了。

多姆对玛莉亚的爱饱含了坚忍与执着，他一次次注视着玛莉亚的照片，在脑海中回忆在一起的快乐。为了玛莉亚，他一直在无数战场上来回，每当找到任何线索都拼命追查到底；为了玛莉亚，他也不在乎是不是会违抗命令而被丢到监狱。在这压抑且绝望的世界中，多姆就像是人类最美好感情的象征，他的寻找，宛若在废墟中祈求最后一丝希望般眩目。

但是，在黑暗的面前，希望就像微弱的烛火，转瞬即逝。

本作对于残酷现实的描绘比前作又更进了一步，新兵班卡敏在战争中无助地死去；被称为神经比大象还要粗的泰伊在被兽人俘虏后，因为遭到了难以想像的折磨而自杀……在对现实毫不掩饰的描写中，这场决定着人类未来的战争被烘托得无比壮烈、宛如史诗，而多姆最终找到玛莉亚的一幕，更令一切痛苦与悲伤深入人心，化为了为人类而战的信念。

多边共享区

ENTER THE GAME

2月值得尝试的游戏实在是太多太多，想必刚刚开学的玩家们已经开始为自己寒假没有抓紧时间"补课"而懊恼不已了吧？没关系，据小编们观察3月和4月是个不错的补课期，当然，前提是你得先把《生化危机5》通了……本次的"多边共享"依然是精彩纷呈，夹骑士凭着自己对高达爱的喷薄为大家扒出了无所不能的乐高积木拼成的高达，玛娜则依旧对怪物情有独钟，最让人眼镜大跌的是本期"怪物猎人祭"的提供者居然是多边形，嗯，看来他才是隐藏的真饭呀！

这些事情真的发生在地球上？



玛娜提供

经常上网的人对Google街景应该不会陌生，它可以让你在Goolge Map中看到所选街道的360度全景图象，其中实时拍摄的街道图片更是让人有种身临其境之感，不过可能有很多人不知道它的另一个用途——它还可以给我们找出隐藏在地球上的外星人与各种奇怪的东西。

好吧，还是不要开玩笑了，其实下面公布的这些Google街景图片是一次PS大赛，网友可以自己发挥想像，制作出最期望看到的Google街道图片，虽然这些东西都无法在真正的Google Map上看到，不过相信它还是能给你带来一些欢乐。



▲侏罗纪来了！



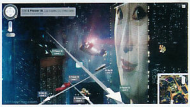
▶哥斯拉又一次入侵日本。



▲这幅图片难道是《使命召唤》？谁能看出右下角的地图究竟是地球的哪个区域？



▲还是哥斯拉！



▲《银翼杀手》中的未来世界。



▶迷失的自由女神像。

游戏海报欣赏



火云提供

借着最近《街霸Ⅳ》的东风，火云在本次的"多边共享"中想与各位分享一下前一阵子收集到的游戏海报。其中也有玩家自制的海报，可千万不要小看了咱们玩家的创意，虽然还达不到官方的那么精美，不过在创意上可是毫不逊色，废话不多说了，下面就让我们一起来看看这些海报吧。



▲虽然这款游戏并没有取得预想的成绩，但是确实是一款话题性的游戏，游戏将主视角和"跑酷"运动很好地结合在了一起，在游戏中你可以体验到自由奔跑的奇妙乐趣。

▼欢迎来到"横行街霸"的世界，你准备好战斗了吗？勇敢的少年快来燃烧你的青春和热情吧！玩街霸，纯爷们！



▼刚拳的出现弥补了本作没有真・升龙拳的遗憾，面对着霸道的他，你做好挑战的准备了吗？

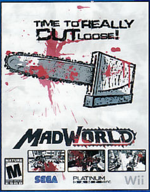




▲让人闻风丧胆的四天王和超能者萝丝，五种不同的色调结合在一起反而迸发出不一样的和谐美。虽然很多人对本作的人设持保留意见，但是你必须承认它的确很酷。



▲在家中也能体验到街机厅对战的爽快感，本作的对战模式做得非常好，玩家可以一边玩街机模式一边等待其他在线的玩家找上门来挑战，没错，就像你正在玩街机时对面来了一位挑战者一样，你还在等什么，赶快投币吧！



▲《疯狂世界》是这台另类主机上更为另类的游戏，它将彻底颠覆你对Wii游戏的看法，用咆哮着的电锯锯开敌人身体的快感会让你着魔。另外，据说松野泰己也参加了本游戏制作。



▲从左至右就是"《洛克人》系列"的进化史，我啥也不说了……

多边形 提供

达人猎人之宴



▲这只是丰盛大餐的开胃菜而已，随着“达人猎人之宴”越办越红火我们也能够看出官方推出的菜式也是越来越多，说不定将来还能推出连锁的主题餐厅呢！



▲看看，光是饮品就有这么多，当然，游戏中出现的各种药品可都收录了进来。看到那瓶绿色的东西了，吗？那可是玩家必备的“大回复药”，不过看起来怎么像是出自《网球王子》里某人之手……



《怪物猎人》以怪物般的魅力继续席卷着玩家，而《怪物猎人 3》的发售日虽然还要等到夏天，但是CAPCOM 已经又掀起了一阵宣传的高潮，只是因为 2009 年 3 月 11 日将是这个系列五周年的纪念日，CAPCOM 趁着这个时机，联合日本著名的パセラ餐厅推出了“达人猎人之宴”的系列活动，只要你在 2 月 13 日至 3 月 11 日之间前往这家餐厅的任何一家连锁店，即可享受到只有在《怪物猎人》的世界里才能享受到的“猎人美食”，同时还可以购买该店限定发售的纪念品，并参加各种各样的抽奖活动。看着这些令人垂涎欲滴的美食，身为怪物猎人的你，怎能不心动呢？



▲爱心猫猫甜点，为了大家能够吃到更多更好的东西，还是建议把上面那层吃掉就好了，哈哈……



▲当然，这只是一张主题餐厅的假想图，否则谁也不想坐在这冰天雪地里用餐吧？当然你要是穿上雪山套装来就当我没说过吧……





▲吃饱喝足临走之前当然要带一些纪念品留作纪念了，除了卡片和手办之外那个瓷制的小碗看起来相当独特，想必用它来盛饭必然能够发动效果吧！

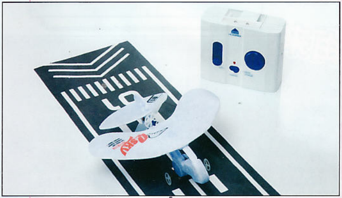
在室内飞行的QSKY

九兵卫 提供

大家还记得之前小九在“多边共享”中提到的迷你飞碟 QFO 吗？自从编辑部中多边形以及 Gouki 入手后，很多人就一直对其爱不释手。这次小九给大家介绍 QFO 的孪生兄弟——QSKY。

QSKY 的机体采用轻薄的塑料制作，机身规格为 160 × 65 × 150mm，大小也基本与我们的手掌相当。QFO 只能进行上下方向的飞行而不能执行转弯之类的操作，这对很多人来说是个遗憾。而 QSKY 则不同，它不仅能够自己在室内完成起飞与降落，还可以实现左右回旋飞行。只要有直径为 3 米的空间，它便能够做出盘旋的动作，对于一些苦于没有场地却又对航模很感兴趣的人而言，无疑解决了一大难题。

充满电的情况下，通过红外遥控器控制的 QSKY 的飞行时间为 5 分钟，除了通过桌子等平面进行起飞之外，我们还能够像投掷纸飞机一样帮助其助飞。为了满足夜间飞行的要求，QSKY 在机翼两侧还各装有三盏荧光灯。目前由 Takara Tomy 推出的 QSKY 售价约合人民币 300 元，相比大多数航模而言也算是非常入门了，感兴趣的读者不妨尝试一下。



乐高版高达参战

炎骑士 提供



▲说实在的，无论再怎么美化，盖塔小队的造型依旧是丑得够可以。

乐高的可玩性是相当强的，只要你有足够的想像力和很强的动手能力。据说知名动画制作人河森正治在设计《超时空要塞》中的每一台机器人时都会事先用乐高积木搭建原始模型。当然，这对于一些游戏玩家朋友来说照样做得到！虽然远远看去似乎有一种“马赛克”的感觉，但不论怎么说还是形神兼备了。怎么样，你想不想也动手试试看？



▲这个不用说了，这个根据电影版设定做的擎天柱模型在准确度上已经达到了相当高的水准。



▲热衷《机战》的玩家对作为隐藏机体的 Z Ⅱ高达应该不会陌生。



▲武者高达见参！



▲受乐高积木本身的制约，扎古特有的流线型外观没能表现出来。



▲勇者王的外观基本上可以显现出来了。



▲这台百式做得很漂亮，只可惜没能在肩头贴上“百”字式样的标识。

栏目主持 ▶ 玛娜&九兵卫&纱迦

读编往来

读编往来 通信地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：木仙&阳光成员 西达&阳光成员 开心快乐

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

读编交流 读编往来

■杂志重新改回9块8后，收到的读者来信络绎不绝，对于来信中提出的各种问题，在这里我们只请大家放心，虽然价格降了，但是杂志的质量只会上升，小编们一定会努力将最好的内容奉献到大家的面前！

■在几款大作发售日陆续来临的日子里，编辑部里的诸多小编已经按捺不住激动，纷纷陷入了兴奋状态，这几天里，《街头霸王Ⅳ》和《杀戮地带2》绝对是小编们聊天中的关键词之冠，而再过不久，《生化危机5》也终于要到来了！如果拥有透视能力的话，就可以看到现在许多小编的脑袋里已经树起了一个倒计时的牌子……就让我们一起等待不久后的游戏盛宴吧。

■虽然才不过2月下旬，不过编辑部所在的地方已经可以说是烈日炎炎了，回想起过年时白雪皑皑的情景，简直如同两个世界，温暖的气候也立刻让人充满干劲，完全摆脱了过年期间的懒散。当然了，有利必有弊，在这如春日般暖洋洋的天气下，小编们也被迫穿上单衣，露出了过年吃胖的胳膊和肚子……





本期 What's In 流行游戏

热血、激情！

《街头霸王Ⅳ》 X360/PS3 （7人）

玩儿《街霸Ⅳ》，爷们儿，纯的！

——胜负师

醉翁之意不在酒

《异色代码 R记忆之门》 Wii （2人）

这分明就是给 Nintendo 做的大型广告……

——游戏中到处都是 NDS 和 Wii 手柄的变形体，让小编不时有被惊到的感觉。



◀游戏中的高端科技结晶——明眼人都知道这不就是遥控器手柄和双节棍手柄嘛！

稍有失望

《杀戮地带2》 PS3 （5人）

玩着还行，比1代强多了，然而就是觉得还不够带劲啊。说来说去，我觉得2代没有达到我期待的高度，游戏的剧情更是如白开水一般无味。最终我们只能期待游戏在网战上有超常发挥了……

——ACE 飞行员

小编对谈 “一球成名”的由来

玛娜：大家好，这次的“小编对谈”主题是关于长久以来一直人气火爆，霸占信箱空间长达数月之久，令“读编往来”制作人挑选读者来信有如沙中淘宝的“一球成名”栏目！

Gouki：谢谢，谢谢，多谢广大读者的热情。

玛娜：说起来，“一球成名”这个栏目的灵感是从哪里来的？

Gouki：其实说简单点就是电视里“XX大进球”的游戏版。早几年的 Gamehalo 里曾经做过一些尝试，不过当时的《WE》没办法把存档提出来，所以只是编辑部里的玩《WE》的几个编辑自娱自乐，偶尔用存下来的进球做个 MV 什么的，直到最近的一代，有条件征集存档了，就赶紧搭台子把栏目做了起来。

玛娜：这次的投稿信件可以说是络绎不绝啊，这么多投稿通常都是谁负责看呢？

Gouki：一般都是我和编辑部几个玩《WE》的同好，再加上一个非线编辑（他也喜欢玩《WE》），“‘一球成名’评选委员会”就是这么来的。

玛娜：看投稿的过程中有没有什么印象比较深的事哩，像是实在看的太多，最后都已经见球不是球了……

Gouki：去年年底的“年终特别企划”，我们一共看了差不多2000个进球，让人笑破肚皮的“五大门将神技”

本期读者语录 贵州 金家立：玛娜JJ在“小编寄语”中说自己“非常主流”，减短了不就是说自己“非主流”吗？玛娜JJ，你 这个“非主流”隐藏太深了哦！（玛娜回复：同学，你严重有必要再学习一次语文中的“缩句”……）

贵州　马安霖：下星期期末考试了！老师答应这星期上活动课，今天下午我们在多媒体教室上了，这次活动是每个组选两个人去播放自己喜欢的图片和小短片，我幸运地被选中了，我是骨灰级 FF 饭，于是把 MP4 上的《FFV X Ⅲ》的图片和短片在教室大屏幕下放了出来，《FFV X Ⅲ》的帅哥诺克提斯一放出来图片，班上很多女生都在哇呀哇的，哎！没办法帅哥魅力太大了……其他的同学都在议论纷纷。最后我放了《FFV X Ⅲ》的预告片给同学们看，大家都说诺克提斯 Very man，最后我给他们介绍了《FFV X Ⅲ》的一些小情节和介绍了万人迷诺克提斯，讲完后，现在我们班有很多女 FF 饭了……呵呵！FF 帅哥多的原因嘛！能把自己喜欢的作品和大家分享，感觉真的不错！

帅哥就是生产力，这句话又一次被证明了是不变的真理。

上海　俞冠乾：貌似 220 期《游戏机实用技术》赠送的 DVD 不止 120 分钟啊！价格虽然降下来了，但页数还是减少到 112 页。以后一直保持这样不变吗？

这个规格应该会保持很长一段时间，不过也不排除推出一些新的优惠政策哦。另外一直不变是不可能的，如果爆发海湾战争、美俄冲突、伊朗危机、朝核危机而导致油价上涨的话，那么油墨、纸张的价格要涨，运输费要涨，印刷成本也会上升，这样就很难说了。(笑)

北京　鲁梦柔：编们好，我来请假四个月。高三了，还有一百多天就高考，忙起来了。高二时从同学那里借来的 PSP 压在枕头底下，已经五个多月没碰过了，甚至每期连 UCG 都只能在蹲厕时大体翻一翻，从 214 期开始就没有整本读完过，真是对不住编们的辛勤劳动。现在，UCG 连翻都来不及翻，因为蹲厕时杂志上总会有本习题集，我都不知道是自己随手放那的，还是爹娘故意让我充分利用时间，债务重重。

以前我总是给编们拍砖，打印错误排版问题错字别字日语书写等等，什么都有，却从来没发表过对游戏的感想，或是对编们也许几夜没有合眼才赶出的稿子表示感动和感谢，甚至连节日问候也没发过。想想真是对不住编们。其实，我挑那些错，目的绝不是给编们捣乱。一半出于闲极无聊，一半出于对游戏和杂志的爱。现在，我得请假闪人了，祝愿编们在没有我捣乱的日子里工作可以更轻松，心情可以更舒坦。

那么，在此，向编们拜个来得太迟的晚年，顺祝情人节快乐。

高考期间，放弃游戏是很正常的，等你考上理想的大学，自然会有更多的时间和金钱来支持游戏、支持我们。你说你对不住我们，其实给我们挑错拍砖就是很好的支持，有错误不可怕，可怕的是不知道哪里有错。有时间的话还望继续。最后补充一句，偶们的情人节是在加班中度过的……

Email　就你会玩：我由于喜欢 RPG，但是很多 RPG 游戏都是日语，所以我想学日语，但是又怕自己是三分钟热度。所以在这里问问小编们，有什么方法能不报日语班都学会日语呢？怎样能提高自己对学日语的兴趣呢？

这个问题你算是问对了人。能否提高对日语的兴趣，这个得靠自己。如果你自问不是一个有毅力有恒心的人，最好还是报日语班，有金钱来约束你，想必会自觉得多。如果还是不行的话，恐怕就只有去日本留学喽。顺带一提，本人学过 4 次日语……

昆明　王缩仲：最近公车上看到手里拿着 PSP 的人越来越多，但是那些人没有一个是在玩游戏的，都是看中了 PSP 时尚的外形。其实他们只知道 PSP 是一台可以看电子书和听歌的 MP4，至于游戏，估计他们连《战神》是什么都不知道吧！唉……如果把他们的 PSP 给我就好了。

其实你也不必这么不爽，同一台电脑，有人用它游戏，有人用它制作个人动画，有人用它工作，并没有高低贵贱之分，PSP 也是如此，只要能利用它得到快乐不就好了嘛。话说回来……我在外面的时候也不习惯玩游戏，只看电子书和美剧，大概已经收了不少鄙视的白眼了吧……

Email　七弦：都说经济危机波及到了中国，现在最好的反驳例子就是：看到没 UCG 降价了！原来 UCG 涨价的时候，我装作不知道给了 10 元结果老板没同意，我才装作恍然大悟地又给了 2 块。现在 UCG 降价了，我终于可以理直气壮地拍下 10 元大票！再很有气势地喊一句："找钱！"

其实经济危机的确已经波及到了中国，不然去年我们杂志也不会涨价了。正所谓时穷节乃现，危难出英雄(笑)，考虑到大家的生活都有可能受影响，因此小编们勒紧了裤腰带换来这次降价的机会，作为对读者的真情回报。不过限于成本，页数还是有所下调，还望广大读者能够谅解。

Email　 ：你好，我今年在邮局以 12 元 / 期的价格订了全年杂志，现在降价到 9.8 元 / 期，多交的费用怎么退还呢？谢谢。

感谢你的支持，关于这个问题，在这里统一回答一下。我们的发行部门在给读者寄书时都夹带了一张改价通知，我们会按照您汇款的总额给您发书，价格以杂志的实际价格为准，如果今年的发完之后您还有多余的书款，我们会继续发明年的，款完后截止待最后一期发时会由工作人员提前与您联系，若有其他疑问，也请及时与我们沟通。

Email　295597624：元宵节的晚上，偶在 PSN 上发了封贺电给正沉迷在《白骑士物语　古之鼓动》中的纱迦哥，后来纱迦哥终于给我回信了……感动啊！虽然回信中只有短短六个字，但是这对于我来说已经很满足了，因为这对于日理万机的纱迦哥是很难得了，就冲这个我感谢你八倍祖宗，将来一定报复你，死了也不会忘记你！

一阵秋风，从街头刮过，带着几十片树叶。树叶到剑客一米处，便像被利刃所砍变得粉碎，冲天而起化为尘埃不见。巨龙右脚重重踏在青石板上留下深深的脚印，身体已似闪电般冲向剑客。那剑客不知何时已出剑，不过那雷霆一击被龙举起的右爪挡了下来。劲气四溢横扫，把两人周围的景物冲得稀里哗啦，一片狼藉。就在此关键时刻，天空右上方弹出一个窗口："你有新的信息"。剑客百忙之中按下 HOME 键进入收件箱，只见一条恭贺元宵短信。剑客以迅雷不及掩耳之势回复道："谢谢，一样一样！"再按下 HOME 转身如飞鹰一般又向龙头砍去，欲知后事如何，请听下回分解。

成都　吴秋阳：也不知道小编们上学读书时有什么游戏趣事，在我们班上最近出了点好笑的事。我们上晚自习前有一个小时拿来休息，这段时间被班上的掌机饭们利用得是有过之而无不及。我们每间教室都有一台长虹的背投，他们就把视频线带上，把 PSP 接在上面玩，班主任来了就说在放歌(估计老师要被 PSP 的功能逼疯)，一走就继续玩……

以前高中晚自习开始之前是经常拿班里的投影放游戏 CG 动画，后来觉得不过瘾，干脆把屏保也改成了游戏壁纸。老师板书时，我们看到投影上闪现的画面就会强忍着镇定尽量不笑出声来……总之没有这位读者这么明目张胆就是了，因为万一老师发飙把掌机没收，要被逼疯的就是我们了。



就是从里面诞生的，看到后面的确是有点审美疲劳了。另外还有印象很深的事情就是有人投 PC 版的存档，把整个《PES2009》的文件夹都发过来了……

玛娜：……难怪有段时间信箱空间告急！连续几天都没有收到读者来信，我还以为是人品了呢。

Gouki：……平安就好。

玛娜：算了，评选的标准一般是什么？在这里说一下让想投稿的读者有一个参考的方向吧。

Gouki：我们一般都会先把近期的投稿全看一次，并记录下每个进球的特点，比方说"超远距离射门"、"漂亮的过人"、"爆笑乌龙"等等，然后根据这些特点来规划这期节目的主题，比如"最强角球 / 任意球破门"等，争取做到每期除了固定的"本期最佳进球 TOP5"之外还有一些能让人眼前一亮的东西。

玛娜：原来还要做笔记的呀……

Gouki：嗯，现在最头痛的就是有投稿的玩家只投存档，什么都不留，连名字也没有，更不用提我们在"投稿须知"里提到的"务必对进球有简单描述，方便检索"。

玛娜：对，在这里再次提醒一下大家注意这点，顺便说一声，大家给"互动信箱"来信的时候也要写清地址、姓名、邮编喔，这样才能保证在抽到你之后能够将奖品寄送到正确的地方……

Gouki：咳咳，注意影响，跑题了。

玛娜：不好意思，职业习惯……

Gouki：总之，目前我最希望的就是这个栏目能够长久地办下去，能够给玩家们带来更多的欢乐。

玛娜：(鼓掌！)顺便八卦一下，一球成名之后还有没有什么神秘的新栏目在筹划中？

Gouki：可能是玛娜姐姐出镜吧……咦，人呢？

本期读者语录　重庆　兰骅梵：自从发现我的名字在 UCG 的杂志出现过后，班上的同学都把 UCG 的 Email 地址抄下来去碰碰运气，可能你们收到的邮件大都是我同学的 >_<！(玛娜回复：感谢你为了推广 UCG 做出的巨大贡献！)

Email ztr3275：能不能这样，以后每期送出几个名额，这些人可得到与小编一同游戏的机会，比如《生化危机5》的在线合作模式。这样不仅能大大提高读者的积极性，还能让读者更好地领略小编的风采。小编可把自己PS3的ID告诉获得名额的读者，名额的数量视小编时间的空闲而定。(而且作为奖杯达人的小编们一定会让我的PS3非常有面子。这个第一次机会当然是给我了嘿嘿！)

其实不少小编的PSN ID、Xbox LIVE ID都已经在杂志上公布过了，不然本人的PS3怎么可能时时刻刻地处在好友满员的情况下呢。不过和读者们玩游戏这点其实还是要看运气，时间和游戏是否凑巧就不谈了，光是电信和网通的鸿沟就足以让一半以上的人退却了。不过我也没少和读者朋友们一起游戏，如果遇到了，那就是缘分啊！

解决方法

剧本 九兵卫



广州 铖铖：我的X360红了，2007年4月份买的，据我所知我的老婆(X360)还是红得比较晚的，但终究还是红了！起初我万念俱灰，难道真的要我跟我老婆道别吗？但当我急翻UCG的时候，在"读编往来"看到一篇文，说是某位帅哥因为看见自己的X360红了，然后又手贱买多了一台，结果之前那台红了的机器只是电压不正常，那位帅哥描述是三红灯一闪一闪的为电压不正常！我立马充满希望，去看看我老婆是红得咋样的！结果一看，一闪一闪的，哈哈，老婆你红得真好看，哈哈……好，初步评为电压不正常，我等了十分多钟再开，还是红的一闪一闪，我再等十多分钟，还是一闪一闪地红，我再等十分钟……还是一闪红一闪红的，我纳闷这电压怎么这么久都不正常！最后再开一次，还是红的一闪一闪的……我又万念俱灰了！

请问各位，这样一闪一闪一闪的红真的是如那位帅哥所说的电压不正常吗？还是还有别的可能？

X360的"三红"现象的表现方式就是主机电源灯三个红灯一闪一闪的，如果出现这个情况基本上就等于给主机判了死刑，还是赶紧想办法找人修理看能否起死回生吧。至于是否因为你家电压不稳所导致的，你可以借用一个测量电压的工具来检查一下你家电压是否稳定，不要再拿X360来测试你家电压啦。

Email JTR斯巴达301：我是UCG的一名老读者了，从2005年一直看UCG到现在，最近因为在外地上学的原因，没有买到2009年1B2A的合刊网上说已售完，跑了好几个报刊亭都没有了，希望能从杂志社邮购一本。

感谢你的支持。其实这种问题没必要依赖网络哦，每期杂志上都有邮购信息，地址和电话应有尽有，一通电话打过来即可解决。



芜湖 胡心怡：胜叔和飞行员为什么要叫晴天哥哥呢？多好的青年，你们干吗要欺负他(>_<)！

◀日本动画中的角色晴天小猪，可爱温厚而善良的气质与晴天哥达到了完美的统一！

在编辑部中绝对没有"欺负"的情况存在的。由于晴天人实在太温和了，为了让他能面对残酷的社会竞争，我们总是鞭策他，希望让他成长。不过晴天每次都会利用香口胶、家乡的豆干作为糖衣炮弹打垮我们。再次爆料，晴天爸爸做的牛肉实在太好吃啦，我愿意1万元买一斤。

顺便一提，叫晴天哥总比晴天小猪强嘛。

Email 522458503：我一直喜欢玩单机游戏，但是我周围全是玩网游的。网上说单机游戏最终会灭亡的！可是这有道理吗？难道EA等大公司到最后都会去做网游吗？TV GAME虽然现在怪好，但最后会不会灭亡？请一定要回啊！迷茫啊！

没错，再过一百年，人类就要进入脑后插管的时代，那个时候任何娱乐方式都将消亡，当然也包括TV GAME。人生苦短，及时行乐。LIFE IS SHORT，PLAY MORE。

最有创意的读者

Email 大逆丁字：记得娜姐曾说过编辑部里没有美少年而苦恼，为了不让娜姐再因为此事而烦恼，我决定要毁容！这样我来到编辑部的话，娜姐你周围就都是美少年了！为了玛娜的幸福这点牺牲算什么！(我的创意不错吧！虽然只是理论上的，以现在的科技水平还无法做到)但这代表了我的一点心意！娜姐一定要等我！我一定会成为UCG的编辑的！



每期一雷

现代的科技真的是太强大了！当图中的游戏卡带和封面出现在我们面前的时候，除了由衷地做出这样的赞叹外，我们还能说些什么呢？

对于每个玩家来说，这张集《战神 奥林匹斯之链》、《最终幻想ⅩⅢ》、《最终幻想VⅩⅢ》和《生化危机5》为一体的卡带都无疑是一张神物，它不仅拥有惊人的容量、惊人的预知能力、惊人的XXX……甚至还非常厚道——明明是4in1，怎么能自谦为3in1呢？至于另一张Wii版的《生化危机5》就要稍微逊色一点了，不过看在它是游戏发售前一个月出现的作品，相信大家也不介意被它稍微雷上一雷。





本期读者语录

heqi50875087：最近赶上《街头霸王Ⅳ》，突然发现玛娜姐手上有个春丽的手环，翻了以前的杂志才发现原来一直都有……玛娜姐是否很喜欢春丽啊？本人去COS一个吧！哈哈！(玛娜回复：被你发现了，美丽强大的御姐春丽是我玩《街霸》时的必选人物，虽然我的水平极其一般……)

下期话题：买游戏机的原因？

你的身边有哪些从不玩游戏的朋友买了游戏机？他们为什么要买游戏机呢？

随着游戏与主流文化的界限越来越模糊，玩家与非玩家似乎也变得不再那么绝对，或许你的身边就有一些正打算从非玩家变成玩家的人，快来和我们聊聊关于他们的事情吧。

近期话题：我所遭遇的雷游戏

Email 544451268：有次玩《生化4》玩到矿车那时，想：在车头打比较爽，便跳到了最前面，又觉得在车尾最安全，就又打算回到车尾，可就这时奇迹发生！我竟从两车厢间的缝隙落在了轨道上，矿车则绝尘而去……孤独地在轨道上走了半天，终于走到前面的站台看到了停下的矿车以及……一车厢的敌人！灭之，甚爽，不过随即发现车上和站台两边的道具都捡不了，只好打掉机关，矿车又绝尘而去……

［编注：在丧尸密布的轨道中悠然漫步一定是次难忘的体验。］

东莞 黎志豪：前些天和朋友聊起了《GTA》，我们玩的都是PC版的，这让我想起了一件很雷的事。当时，我控制着主角，拿着电链锯在沙滩上进行屠杀，忽看见沙滩远处有一个点在移动，于是跑过去，一看，靠！原来是一个人头，人体不见了，只剩一个人头在沙滩上，难道身体都埋到沙里了？而且是一个美女人头，她还在做匀速直线运动呢！当时我楞了一下，后来把心一横，拿起电链锯一刀锯下去，她只是轻轻"啊"了一声，便继续匀速直线运动。我就一边追一边锯，直至坐着船追到大海的尽头（就是过不去的区域），看着她慢慢地远去，慢慢地消失在海天相接的边界……

［编注：这个时候，我们就用微笑来面对吧……］

共同话题

读编共同话题参与要求

1. 不限字数（如果超过1000字的话就可能进入"自由谈"），不限题材，不限内容（当然要和近期话题相关）。
2. 近期话题会不定期进行更换，下一次的话题会提前几期在"读编往来"中公布。

北京 鲁梦柔：不知道小编们知不知道，以前Zippo公司出了一款夏亚专用的打火机，贴章是夏亚扎古脑袋上的那根毛（天线），一打眼看过去酷似高跟鞋。

同学甲：天哪！原来夏亚有这种嗜好！

同学乙：……SM女王……

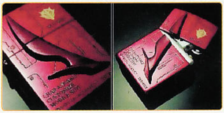
同学甲：请你注意夏亚的性别！

同学乙：……SM男皇……

于是，一传十，十传百，我们年级的高达迷就都知道了原来夏亚有"那种嗜好"……

区区一个高跟鞋就让你们如此YY，那MS－07"老虎"手中的钢鞭岂不是更倾向于SM了！





最具娱记潜质的读者

广州 欧翔：当我拿到合刊时，我把这期封面仔细看了两下，发现了惊人的"隐藏要素"，大家千万不要被骗了！事情的真相我已经知道了！晴天可不是给多边形叔叔吓了一跳，事实上，多叔叔的倒吊也只不过是掩饰！事情的关键应该在ACE飞行员"身"上！请大家把目光聚集在飞行员的上半身！请大家做好心理准备，这个"隐藏要素"可是雷属性！大家仔细看飞行员的上半身……呼，这根本是女性的上半身！我认为我的审美观没有问题，如果大家还看不出来请对照封面上玛娜的上半身，只要对比一下真相就曝光了！

创意图片

小小大星球

Email 海马浩树：过年的时候拿瓜子和糖盒摆的，那个瓜子仔手里的是个核桃。



九兵卫的编辑部日志

土特产

春节假期结束，从五湖四海归来的小编们几乎每个人的肚皮都鼓了一圈，不过这并不妨碍大家品尝其他小编从家中带来的土特产的积极性。晴天同学带来的家乡小吃，今年依然是最受欢迎的食品，满满的一大包麻辣豆干刚来到编辑部，眨眼间就被全部消灭了。

乱入一下，在晚上发放美味零食的晴天真是天使与恶魔的集合体啊啊……T_T，麻辣豆干太好吃了！

读者回信

每天早晨来到编辑部开始新一天工作时，小编们的第一件事情就是打开电子邮箱给读者回信。通常来讲，每天的信件都是由各个小编按日期先后轮流负责回复的，而对于一些点名回复人的信件则自然会根据大家的要求转交给指定的小编，平信也是如此。说来惭愧，有时小编也会因为这样或那样的原因而延误回信，但也都会及时补上，若是被老编发现有偷懒的嫌疑，那就……

计划性

剧本 九兵卫



最咬文嚼字的读者

东莞 黎志豪：其实我一直不明白"我差点没吐出来"和"我差点吐出来"有什么联系，问了些人，他们说"没"字是加强语气，两句没分别，但我的理解是，前者已经吐了，后者是没吐。我曾经问过语文老师，可是她没理我……

中毒最深的读者

连云港 小舟：最近玩《啪嗒砰2》近乎疯狂，上体育课，我喊口令（我是体育委员），本来要说齐步走的，结果说成"PATAPATAPATAPON"，还是很轻松的表情，然后老师同学盯着我三秒钟，我才明白过来，啊……下课后同学问我上课说的是什么啊，我手一挥："没什么，就是最近有点FEVER了……"

本期读者语录 上海 刘磊：随着物价不断上涨的今天，杂志能回归到9.8元实在是温暖了我寒冷已久的心，要知道我家门口那个夜排档的炒面也从3块涨到了4块呢！（玛娜回复：握手，我家门口夜排档的炒面从5块涨到了7块啊！泪奔！）

校园游戏管理委员会

大家来讨论

根据本期的报告书内容，小九希望大家将自己的主机防盗经验甚至被盗的教训告诉我们，好让其他的读者在今后的游戏生活中也能获得一些有用的参考。快快来信吧！



报告书 No.3

大家都有上大学的经历，相信也都会带上自己心爱的游戏机去，可是现在大学的偷盗现象实在严重，偷自行车的、偷笔记本电脑的、偷 PSP 的、偷钱包的，连偷被子和鞋子的都有，还有的偷不了台式机就直接偷内存条、偷硬盘……像我的 X360 这样的主机也不能如 PSP 一样随身携带，各位小编上大学时有没有什么防盗心得啊？

——Email fantasy_hrh

解析

从高中到大学，看似只是一个普通的升学过程，但对于大部分学生玩家而言，进入了大学校园就意味着玩游戏时的自由度发生了本质性的转变。所以想要把主机带到学校，那也是在自然不过的想法。可问题也来了，主机带到学校放在哪里，怎样才能避开老师以及不怀好意者的耳目呢？这是摆在我们面前的一个非常现实的问题。

经验之谈

说到防盗，其实最直接的办法就是用锁将主机锁到柜子里。但这样也会带来两个新问题：一是过于招摇，上了锁仿佛就等于告诉别人这里藏着贵重物品，对于真正想要实施盗窃的人来说，普通的锁完全形同虚设；二是将功耗大的主机塞在狭窄的空间里散热会很不好，也容易带来一些安全隐患。庆幸的是，小九上大学的时候盗窃问题倒不算严重，锁更多的时候只是用来防止老师的检查。而除此之外，保持低调也是很关键的，这会让我们避免很多无形中的麻烦。另外顺带说一句，锁有时也是限制蹭机者过度游戏的重要工具哦。



▲右下角的鞋柜放可竖置的 PS 系主机（左侧 PS2 为退役机），左上角的衣柜则是小电视、Xbox 以及 DC 的根据地，至于玩 PS3 的显示器嘛，直接以电脑为名放在书桌上即可。两年前的老照片了，安全隐患不小，大家请勿模仿。

游戏·人

《游戏 · 人》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏 · 人》第 20 辑、第 22 ～ 23 辑、第 30 辑、第 31 辑，定价：14 元。《游戏光环 DVD》第 9 ～ 11、14 ～ 19 辑，定价：12 元；第 20、24 ～ 26、28、31 辑，定价：8.8 元。《游小说》第 2 ～ 7、9 ～ 14、19 ～ 23 辑，定价：9.8 元。《Xbox360 专辑》第 3 辑、第 5 辑、第 6 辑，定价：28 元。《Wii 专辑》第 1 辑、第 2 辑，定价：28 元。《PS2 专辑》第 6 辑，定价：25 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱
《游戏 · 人》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《掌机王 SP》第 15 辑、第 17 辑、第 22、27、31 辑，以上每辑定价为 12.00 元。《掌机王 SP》第 37、38、40 ～ 43 辑、第 61 ～ 67 辑、第 73、75 ～ 77、84、88、89、90 辑，定价：8.8 元。《掌机王 SP》第 96、97、98、99、101、102、104、105 辑，定价：9.8. 元、《掌机王 SP》第 103 期，定价：.14.8 元。《NDS 专辑 VOL.2》，定价：25 元。《NDS 专辑 VOL.3》，定价：28 元。《口袋玩家》第 10 ～ 16 辑，定价：16 元。《PSP 专辑 VOL.3》，定价：25 元。《PSP 专辑 VOL.5》，定价：28 元。《NDS 宝典》、《NDS 宝典 2》，定价：28.00 元，《PSP 宝典 2》，定价：28.00 元，《怪物猎人狩猎志 VOL.4》，定价：12.00 元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱
《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-4867606
Email：pgking@263.net

游戏机实用技术

目前杂志社有
以下几期杂志可供邮购：

总第 160 期、总第 164 ～ 168 期、总第 173 期、总第 178 ～ 181 期、总第 184 期、总第 185 期、总第 189 期、总第 190 期、总第 193 期、总第 194 期，定价：9.8 元。总第 203 期、总第 205 期、总第 209 期、总第 210 期、总第 213 ～ 215 期、总第 217 期，定价：12 元。总第 220 期、总第 221 期，定价：9.8 元。总第 207 期、总第 212 期、总第 73 · 74 期、总第 137 · 138 期、总第 162 · 163 期，定价：19.6 元。《游戏小说十年》，定价：42 元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000
电　　话：0931-8668378
Email：ad@ucg.com.cn

友情提示：《游戏小说十年》将以申通快递方式发出，请邮购读者一定在汇款单附言处留下可以接收快递的手机号码，并保持手机畅通以便查收！（申通不到地址均转发邮政挂号印刷品，恕不另行通知，请见谅！）

游戏城寨

《游戏城寨》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏城寨》第 1 ～ 4 期、第 6 ～ 12 期，定价：4.8 元（两本起邮）；第 13 期、第 15 期、第 16 期、第 21 ～ 26 期，第 28 ～ 31 期，定价：5.8 元（两本起邮）；第 33 期、第 37 期、第 38 期，第 43 ～ 48 期，定价：9.8 元。《机动战士高达 00 影像典藏》第 2 辑，定价：9.8 元；《机动战士高达 00 影像典藏》第 5 辑、第 6 辑，定价：12 元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 66 号信箱
《游戏城寨》编辑组（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-4863066
Email：yxcz@263.net

动漫游工作室

动漫游工作室
现提供以下邮购服务：

《零 攻略全书》，定价：28 元；《斗剧 终极之战》，定价：38 元；《堀北真希 S 写真集》，定价：28 元；《女神侧身像 世界全书》，定价：28 元；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、2 辑，定价：9.8 元／册；《超级机器人大战 · 原创世纪 珍藏事典》，定价：24 元；《潜龙谍影官方小说》，定价：24 元；《异说 最终幻想攻略本》，定价：19.8 元；《女神侧身像 · 负罪者 攻略全书》，定价：28 元；《爱图 c 族》第 6 辑，定价：19.8 元；《女神侧身像 2 官方小说》，定价：24 元；《福音战士新剧场版：序 典藏 DVD 》，定价：16.8 元；《火影忍者剧场版秘卷》，特价：22 元；《四叶草》第 1、3 辑，定价：16.8 元／辑；《生化危机官方小说》第 8 辑，定价：14.8 元；《宿命传说 2 官方小说 苍黑的追忆》，定价：16.8 元；《宿命传说官方小说 苍黑的思念》，定价：14.8 元；《变形金刚 昨日幽灵》定价：16 元；《变形金刚漫画版》6、7，定价：16 元／本；《模魂志》第 29、30 期，定价：12 元／期。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱
动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-8663118
Email：acg@vip.163.com

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

本期读者语录　芜湖 胡心怡：合刊的"读编往来"好可爱！——嗯，很欢乐。原来编辑们也看动漫呐！我以为"大人"……只看美剧那样玄妙的东西。
（玛娜回复：美剧也没有那么玄妙嘛，比起动辄上天入地变身召唤的动漫来说，其实美剧还是很和平的……）

互动信箱

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn 2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

UCG@UCG.COM.CN

本期奖品由超技电子商行独家提供 BLAZEPRO® 超技

本期大奖 3名



PS3 专用无线键盘

二等奖

5名



PSP 防震盔甲

5名



PSP 专用迷你喇叭

三等奖

5名



Wii 方向盘

本期特别放送 超技各种周边产品（随机抽取） 20名

影像清晰度

肇庆 谢亮：本期的光盘内容十分精彩，尤其是《FF Ⅶ AC》的预告片和“一球成名”，影像的画面的确有了很大的提高。

昆山 常美芳：借着这期光盘采取了新技术的时机，我终于可以把对光盘一直以来的意见一吐为快了。其实在我看来，UCG 的 DVD 光盘有许多内容远远没有达到 DVD 的画质，可以看出部分预告片和新作试玩的画质通常比较好，而“热血最强”和前段时间的“斗剧”这些内容就可以用比较粗糙来形容了，当然这可能也和客观条件有关。不过这期拿到 DVD 后感觉确实有所改变，不少内容的清晰度都有所提升，在这里赞一个！希望你们可以继续保持。

编 从上期开始我们改进了技术，使得由我们自己录制的影像清晰度有明显提升，已达到 480p 的标准。自己录制的影像主要是新作影像以及试玩报告，至于本身素质就欠佳的影像以及读者的影像投稿则无能为力。本期 DVD 里由我们录制的影像非常多，在保证清晰度的情况下整个碟的时长不降反升，达到了 130 分钟！在 PS3 等有补尖效果的设备上播放时，部分影像的素质已接近 720p 水平，本期 ENDING SONG 的《街头霸王Ⅳ》片头更是已经达到了和原版一模一样的效果，几可乱真。只是采用这种新技术的话会导致工作时间大大延长，不过为了让读者满意，这是值得的。

纠错板

Email 吕齐无冕：春节合刊 45 页关于《NBAlive09》的年鉴里面居然写的是“观众不再是制片人”，应该是“纸片人”吧，NBA 的观众都是制片人了那还了得？

Email 就你会玩：小编们最近是否接触得多《横行霸道Ⅳ》和《灵魂能力Ⅳ》等大作，以至于在 X360 年度最佳游戏中把《神鬼寓言》也写成Ⅳ了。还有火云大哥是不是由于知道了《怪物猎人 3》的最新资料所以太热血沸腾了，在介绍雌火龙滑翔攻击时把前几作写成了前寄作，这些需要改正一下。

本期问题

1. 本期杂志里您最喜欢的内容是哪一个？最不满意的又是哪一个？如果 10 分为满分，您会给我们打几分？
2. 您对本期的光盘内容有何评价？您想在光盘中看到什么样的内容？
3. 您对我们在光盘中加入的礼物有什么意见和建议？

光盘中的彩蛋

上海 刘磊：本期光盘真是太帅了，本来我是匆匆在 DVD 里看了就放起来了的，哪知翻出杂志细看的时候发觉原来这盘里还有内涵，用电脑打开里面还有 10 首歌，小编们真是太贴心了～

桂林 赵颖：如今后能在光盘里放入 PC 支持的游戏大图、小自制软件、热门 MP3 也都不错啊。本期送了“2008 年度十大金曲”是个很好的开端哦。

编 很感谢各位读者给我们提出的建议，在光盘里放入一些小礼物这个改变在以后也会继续持续下去的，小编们也会根据读者的建议不断做出改进，还请各位期待！顺便也提醒一下上期还没有注意到这个变化的读者，快点把 DVD 拿出来放进电脑光驱吧！

关于杂志降价的疑问

Email 岑志恩：当喜气洋洋的新年过后回复到平静的生活时，在家中日盼夜盼，左盼右盼，终于盼到 UCG 出炉了～正当店员把 UCG 放到我面前的时候，书面的一行大字吸引了我的眼球！“新年老价格 9 块 8！大盘照送”。我知道 UCG 一直服务广大读者的宗旨就是：“为读者只走一条道，那条道叫做厚道！”但当我拿在手上时才发觉好象比之前的薄了 3 到 4mm，连海报都……Orz。

泰兴 张海军：价格重回 9.8，感觉是挺好，但，页数少了，而且这期又没有赠送其他礼品，比如海报，觉得少了很多东西，心里确实落空一下。

佛山 陈一行：重回 9.8 元可说是给广大读者新年的一大惊喜，在如今经济不景的大环境下，UCG 此举可说是跟大家共渡时艰，大赞！其实便宜了 2 块多，取消赠品（如海报）之类的话，我想还是可以得到绝大部分读者的支持的。光盘的改进方面也可以看出各位的用心，从运用国际先进技术保证读盘流畅，到小盘变大盘，都是完全为读者服务的举措，望继续坚持发扬！

编 在价格改回 9.8 元之后，我们收到了很多读者的来信，除了大部分对降价表示支持的来信之外，也有一部分读者仍然抱有一些疑问，在这里就再向大家说明一次：由于受到成本影响，这次价格降回 9.8 元的同时，杂志的页数也改回了原有的 112 页，不过我们的光盘仍然保留了涨价后的大光盘，在提升影像清晰度的同时也增加了一些小礼品，希望大家能够满意。

本期改进

从本期起将尽量压缩书刊广告的篇幅，以便腾出更多页面来刊登实质性内容，同时将新书特搜栏目挪至最后。

1B2A 互动信箱礼品名单

大奖 超技 PSP 专用动感迷你喇叭



太原	葛锦韬
芜湖	胡心怡
青岛	孙俊一
兰州	吴佳霖
大石桥	张汉洋

二等奖 双 USB 旅行充电器

北京	何 轼
北海	刘毅冬
哈尔滨	刘宗尧
成都	王 垚
广州	杨腾瑞

三等奖 NDSi 保护盒（均色）

南宁	程 齐
乐亭	高 岩
东莞	黄彦升
遵义	王玫楠
天津	张 岩

特别放送 超技各种周边产品（随机抽取）

上海	蔡宇杰	厦门	吴彬隆
上海	何 奇	昆山	姚云峰
无锡	黄钟扬	江门	余荣鑫
连州	彭 灏	秦皇岛	张 俊
太原	石健豪	韶关	钟 健

■我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

问题小卖部



硬件 HARDWARE

我是用显示器玩PS3的，不过上面只有一个音频接口，但是5.1声道需要3个，请问PS3如何才能接5.1的音箱呢？另外好像很少有5.1音箱是直接有HDMI或光纤接口的，就算有也很贵。之前也询问过一些朋友，有人说可以通过功放或调解器转接，但是后来我发现这些东西好像都要几千甚至上万，大大超过了PS3本身的价值，所以我想知道用PS3实现5.1声道的最省钱和实用的方案是哪一个呢？如果必须用功放或调解器，能不能推荐一下比较实惠的品牌和型号？不知道罗技的带光纤接口的音箱Z5500怎么样？[Breeze]

目前实际情况的确和你说的一样，如果要用最省钱的方式达到你的要求，性价比最高的方案就是购买罗技Z5500的音箱，以通过PS3的光纤来输出5.1声道的音响效果。另外根据晴天从编辑部所在地了解的价格来看，目前这套音箱的价格已经跌到3000元左右，就产品品质来说，算是一个适合出手的价位了。

我的PS3是80GB韩版，我用HDMItoDVI线（非转接头）连接清华同方显示器（最高1440×900分辨率），显示器收到了一个720×480 59.9Hz的信号但是一直黑屏，用AV线却是正常的，后来我发现即使没有在显示设定中调到HDMI，DVI仍然可以收到了720×480 59.9Hz的信号，但PS3关机后或拔掉HDMItoDVI线时则显示无信号，请问这是怎么回事呢？[seeps3]

出现无法显示图像的情况很有可能与HDMI接口有HDCP数字保护有关，而也正是因为这种版权保护措施，才导致在转接的过程中系统自动屏蔽了图像输出（这也是你为什么能够看到信号的具体信息，但显示器却一直黑屏的原因）。目前要解决这个问题你可以考虑使用以下两种方法：一是使用色差线通过转接盒（例如HD VGA RUSH）输出DVI信号，一是直接更换带有HDMI接口的显示器。

①最近购入了一台NDSL（港版），不知道680元的价格合理吗？②R4可以兼容目前的所有游戏吗？有没有R4是只能插4G以上容量TF卡的？[629053811]

①根据目前港版行货NDSL的价格换算过来，要买到全新的机器大约需要人民币900元左右，如果你是以680元的价格购买到主机，那很有可能就是二手的了。②虽然R4的内核自从1.18版后就再没有继续更新，不过用它运行目前的绝大多数游戏都是没有问题的，而根据官方公布的资料，R4并不存在“只能插4G以上容量TF卡”的版本，而且在购买烧录卡时，你一定要注意超过4G的TF卡存在“SD”和“HCSD”两种规格，后者是无法被R4卡正确识别的。

买了PSP有一年多，无线功能工作正常，也拜托过同学帮忙下载特典。一次家里买了个无线路由器（D-Link），我就想让PSP上网，但诡异的是使用笔记本可以正常上网，而用PSP搜索无线热点时却总是出现“内部错误（000000001）”的提示，就连平时没有无线信号时也是这样……按理说当路由器发出信号时，即使有密码限制也应该会有热点的名称显示吧？请问问题到底出在哪呢？该如何解决？（目前系统版本为3.71M33-2）[北京昌平 李世伦]

你遇到的情况普遍存在于3.71M33的系统版本中，出现“内部错误（000000001）”比较常见的原因就是搜索不到无线网络，而这并不代表主机硬件存在故障，搜索功能还是可以正常使用的，这点你可以完全放心。建议你检查PSP的WLAN开关是否正常开启，并确保你使用PSP搜索热点的位置和无线路由器之间并不存在明显的干扰源（例如金属制物体、玻璃等）后再进行尝试。

我的港版PSP目前的系统版本为3.71M33-4，目前遇到的最大问题就是玩某些游戏时必定会死机。比如《异说 最终幻想》在创建存档是输入姓名时按START键有很大几率死机，而进入游戏后，玩不到20分钟也会死机，重启进入游戏选择“LOAD GAME”竟然有时还不会弹出存档读取画面，之后即使顺利读档，玩一下又死机了……《危机之源 最终幻想Ⅶ》也有类似的问题。我尝试过更换ISO也没有办法解决，而会死机的ISO在朋友的PSP相同系统下则可以完美运行，不会死机，请问这是机器的问题吗？[奶瓶]

由于你在来信中已经提到可以运行以上两个游戏，而且玩《怪物猎人 携带版2nd G》等其他游戏时并不会出现死机，所以基本上可以排除主机硬件故障、系统版本过低、引导方式设置错误等因素，建议你先重新开机按住R键进入“恢复模式”，选择Advance→Format flash1 and reset Settings将系统恢复为默认设置再进行尝试，如果问题依旧的话，你可以考虑将系统先升级到4.01M33，最后再升级到目前最高的5.00M33-6应该就能解决问题了。

《光环3》限定版主机中附带的手柄充电电池块和充电套件刚用时都好好的，没电了接上机器就可以充电，最开始显示为红灯，充好后变为绿灯。不过最近情况变成了没电后插上线充电，红灯只亮5秒左右就变成绿灯了，拔掉电线后系统马上提示“没有连接手柄”（就像手柄没装电池那样），完全不能充电了……仔细回想一下，由于前段时间一直没玩，所以手柄也没用过，我把电池块上的金属触点都仔细擦拭过了，但情况依旧，不知道这到底是怎么回事呢？[上海 aihaox]

关于手柄充电异常的问题最近的确有不少读者都发来邮件询问，虽然大家都会猜测一些可能诱发问题的情况，但实际情况并没有大家想象中的那么复杂，只是单纯地充电电池损坏了而已。官方目前针对这种情况给出了两种解决方案：一是重新更换新的充电电池，一是直接使用五号电池来保证手柄正常工作。

我过年时买了PSP-3000，有几个小问题想请教一下。①为什么有的MP3在PSP里显示的是乱码，有什么办法能改过来吗？②我是否要对系统进行及时更新呢？买的时候系统版本是4.02，但玩UMD游戏却看到更新版本才3.52（比如《恶魔城》），是不是过时了？③PSP-3000是不是玩不了ISO的游戏？④除了能支持MP4视频格式外，PSP还能支持其他的格式吗？看到网上有好多RM、AVI等格式，不知道能用吗？[MICHAEL]

①MP3显示为乱码是由于歌曲名称和系统文字内码不符所造成的，你可以在XMB界面依次选择设定→主机设定→文字设定，然后根据拷贝MP3具体的名称来选择需要更换的内码，其中日文对应Japanese Shift-JIS（932），中文简体对应Simplified Chinese GBK（936），中文繁体对应Traditional Chinese Big5（950）。②更新最新系统版本最大的好处就是可以享受到很多以前版本所不具备的功能，当然如果你只是用来玩游戏或看电影的话，并不需要频繁地进行升级。目前官方系统的最新版本为5.03，你可以从官方网站（http://asia.playstation.com/hk/chs/support/osUpdate/psp）下载最新的系统升级包并拷贝至记忆棒的“PSP\GAME\UPDATE”路径下，最后在XMB界面选择“游戏”下的“PSP升级版本5.03”，按照提示便可完成升级。③目前PSP-3000并没有破解，所以无法安装自制系统或是运行ISO游戏。④官方系统只支持播放MP4的影音文件，你在网上看到的RM、AVI文件虽然无法在PSP上直接使用，但是可以通过转换软件“暴风转码2009”（最近推出的一款转换速度与质量都非常不错的软件）将它们转换为MP4格式在PSP上播放。

游戏 GAMES

虽然Playstation@Home于12月11日全球开始公测，但我到现在一直也没有登陆上去过，版本都升级到最高了，每次登陆还是会提示“Request timed out/HUBPS3_SVML/unity/unityNpLogin.jsp”，之后上各大论坛也发

本期读者语录 汕头 遗忘的葱：我发现了一个藏UCG绝好的地方，那就是床板的背面！用一个小袋子把UCG捆在床板上，床单一放下来，嘿！神仙也不知道！晴天回复：老实说，放在床垫底下更省事一些，这样你也不用为哪天没有绑紧而掉下来担心了。

现好像讨论PS HOME的人比较少，所以就想问问小编这到底是怎么回事？我使用的是小区宽带LAN（PPPoE），PS3用的无线网络连接，路由器是DLINK的DI-624+A型号，难道是路由器上还需要什么设置吗？不过我家里的其他无线设备：笔记本、iPhone、PSP、NDSL等等都连接正常，用PS3下游戏补丁、系统更新等等都没有问题……另外PS3的无线网卡是802.11n的吗？[Malik Kinte]

由于你能够使用PS3下载游戏补丁和系统更新，就说明无线网络设置并没有问题，而Playstation@Home登陆困难其实在国内的PS3玩家中也属于一个比较普遍的现象，这主要跟你所使用的网络对官方服务器的访问速度有关，如果不更换其他网络进行尝试短时间内估计很难得到解决。另外根据PS3说明书上标识的主机参数，PS3的无线网卡目前只支持IEEE 802.11b/g的无线网络协议，更高标准的802.11n协议可能无法与其兼容。

本人近期买了X360，在玩《信赖铃音》时遇到了两个问题。①游戏中的必杀连携是当Harmony Chain字样出现0.X秒后按，还是提示出现的同时按必杀键呢？我的队伍等级到了LV6，但是老是发动不了六连携，基本只能连出3～4下，最后2下怎么也连不上，是不是我按键的时机有问题？（应该不是站位和必杀距离的问题，都是近身的无吹飞特性的必杀）②Harmony Chain的提示分为红、绿、黄三种颜色，它们有什么分别吗？是不是出现的颜色不同，反应的时间也不同？还是纯粹是好看的摆设？[259135595]

①六连携的输入方法其实就是连续按键，因为队伍等级LV6时，每连携一次，按键功能就会随机变化一次，所以比较讨巧的方法就是眼睛盯着画面中部下方的指令提示，而不是画面上的角色。例如必杀技一开始是B键，按了之后变成了A键，接着就连点A键，之后又变成B键再连点B键，由于游戏的输入判定方面比较宽松，用这个方法只要满足六连携的条件，一般就不会失误。②其实你只要仔细观察X360的手柄就会发现，红、绿、黄三种颜色正是对应B、A、Y键，并不存在反应时间的差别。

①我买了一台港版PS3和《灵魂能力IV》，请问如果我要联机游戏的话，是连接港服还是日服呢？②注册了一个日服的PSN账号并下载了600日元的追加包，请问这些内容可以在港版游戏里使用吗？[deng1211134]

①PS3版《灵魂能力IV》联机是采用“点对点”的方式，即两名玩家间的网络直接互相连接，并不会通过服务器进行中转，所以不存在连接港服还是日服的问题，至于对战时是否流畅，也主要要看你和对手的网络之间的连接速度而定。②港版《灵魂能力IV》的具体内容虽然和日版相同，但是在日服上下载的服装包是不能直接在游戏中使用的。

问答接待室

由于之前多次在栏目中给大家强调过“劣质D版光盘”对光头的损害，所以很早以前不少玩家就开始找来曾经刊登过的“刻录游戏盘”相关内容，希望通过自我学习来达到刻录游戏并延长主机寿命的目的，而今天要着重为大家介绍的内容正是最近询问度比较高，与Wii游戏刻录相关的内容，希望能帮助大家找到问题的症结所在，尽快享受到自己下载并刻录游戏的便利。另外晴天在这里也要感谢热心读者“大白鲨”所发来的邮件，指出了在上期《抵抗2》的相关问题中存在的一个小漏洞，下面就让我们一起来看看他给我们带来的官方权威解答吧。

《抵抗2》无法网战解答补完

除了上期晴天在回答中提及的“主机家长控制”这个内因外，咨询官方后我们得到了另一个可能发生该问题的原因，那就是“注册PSN时所填写的年龄”，即玩家在注册PSN时所填写的出生日期到现在未满18岁，同样也无法正常启动本作的网战模式。如果问题是由于后者而引起的，解决方法有以下两种：一是等到目前注册PSN账号解除年龄限制（最好大于20岁）；一是重新注册一个新的PSN账号，将年龄填写为大于20岁。

最近我用刻录机自己刻了一些Wii的游戏玩，但不知道为什么总是显示无法读取光盘？我用的是三菱的空白碟进行刻录，使用的软件是ImgBurn（设置4倍速），是不是我的Wii光头有问题才会这样？如果是这样的话，那普通的“DVD清洁套装”可以清洁Wii的光头吗？[13712124317]

虽然出现“无法读取光盘”的情况大家都会下意识地想到“光头脏”的原因，但晴天并不建议大家直接使用普通的“DVD清洁套装”来清洗Wii的光头，参差不齐的产品质量很有可能会对光头造成更大的伤害。而根据目前从众多Wii玩家中收集的情报来看，出现无法读取刻录光盘情况很有可能是由于你所使用的刻录光盘，或刻录时的一些相关设置不正确而引起的，下面就让我们一起来怎样才能刻出一张完美的Wii游戏盘吧：

①光盘的选择

目前市面上的DVD刻录光盘一般分为DVD-R、DVD-RW、DVD+R、DVD+RW四种类型，其中DVD-RW和DVD+RW属于可多次复写的光盘，由于随着使用时间的延长，光盘数据的读取也会越发困难，所以并不推荐大家使用。而DVD-R和DVD+R相比，使用DVD-R刻录Wii游戏盘一般很少出现无法读取的现象，所以以下的内容我们将会针对使用DVD+R刻录来进行说明。

②确认刻录机

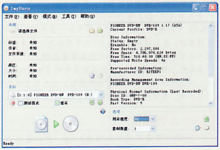
首先我们要确认所使用的刻录机是否支持“BookType”这个特性，比较简便的方法就是登陆专业的光驱网站（http://www.videohelp.com/dvdwriters），然后在“Search DVD Writer”一栏中填写你所使用的光驱型号（可以在计算机的设备管理器中查看，而且搜索前不要勾选下方任何一个项目），点击“Search”会在下方显示查询结果，找到自己的光驱型号确认后方的“Connection Buffer”一项中是否为“BookType/BitSetting”，如果是则跳转到第四步，如果不是则继续下一步。

③刷写刻录机

为了让刻录机支持“BookType”这个特性，我们首先要前往刻录机的官方网站下载最新的“光驱固件”，然后再在以下网址（http://ala42.cdfreaks.com/MCSE）点击页面下方的“Download:latest MediaCodeSpeedEdit.zip”下载软件，接着将其解压后运行“MediaCodeSpeedEdit”打开软件界面，选择右上角的“Load”读取“光驱固件”解压后的非EXE执行文件，勾选右下角的“enable bitsetting”后再点击右上方的“Save”完成“固件程序”的改写（改写的升级程序不会影响刻录光驱的其他功能），最后运行改写后的“光驱固件升级程序”完成升级。

④刻录软件设置

运行ImgBurn选择“工具”下的“选项”，切换到“刻录”一栏勾选左侧的“自动更改BookType”，然后返回主界面选择“刻录镜像至光盘”，确定好速度后，一定要不要忘记勾选左下方的“验证”，这样刻录完成后软件会自动对光盘的内容进行检查，减少因为光盘质量而无法读取数据的情况发生。而如果玩家是使用“Nero Burning ROM”，运行程序后先取消掉创建光盘的界面，然后选择上方“刻录器”下的“选择刻录器”，接着在弹出的界面选定目前所使用的刻录光驱，点击左下角的“选项”将“Book Type settings”一项更改为“自动”，最后在刻录过程中同样不要忘记将“校验数据”勾选上即可。



EDITOR'S BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！



[游戏]最近把“斗剧08”《铁拳6》项目的决赛完完整整地看了一遍（一共5个多小时），意外发现《铁拳6》的几首背景音乐非常出色，甚至接近了系列音乐最佳的《铁拳2》的水准。今年秋天，“铁拳众”能一步到位地玩上《铁拳6 血统叛乱》，可音乐就都改了，也不知道能否在BGM方面更上一层楼，期待啊！

[游戏]这一期大部分的时间都给了《街霸IV》。这一作的系统很深奥，操作强度和精度要求又很高，目前大伙处于在乱斗中摸门道的阶段，靠对2代和《街霸3.3》的基础和记忆来打，虽然打得不好看，但同样有很多欢乐场面。看来《街霸IV》很有潜力竞逐编辑部的年度流行游戏！

[还是游戏]前几天我把我的那台玩什么都有可能死机的脑残PSP拿出来测试，发现有一款麻将游戏居然可以运行，于是便玩了几局，之前一切正常，心中暗喜，但很快就发现了问题：每次胡超过五番的大牌会出特效，特效一出必死机！也就是说我必须每次都胡小牌，一点一点把对手的筹码剥光，而且还要防止对手胡大牌……这真是我游戏生涯中最另类的极限挑战啊！

本期个人签名

看《战神III》新视频有感：头皮发麻！起鸡皮疙瘩！牛得天崩地裂！



★虽然前不久晴天还在寄语里猜测自己对“生的食物”过敏，但突如其来的第二次过敏症状终于让自己走进了久违的医院，并最后由医生给出了最权威的结论：“你的体质对海鲜过敏，尤其是生冷的海鲜”……在写下这段寄语时，虽然红肿的现象已经得到了好转，不过由于过敏而引发的咽炎还是让自己痛苦不堪，在这里也希望各位读者平时要注意饮食的卫生，尤其是在食用海鲜、热带水果时一定要弄清楚自己的体质是否适合吃这些东西，“病从口入”的滋味并不好受啊T_T

☆算算自己上一次去医院应该都是初中时候的事情，那时候虽然没有电脑等先进设备来更有效率地展开治疗工作，但和现在医院人山人海的情景比起来还是相去甚远。去医院那天晴天一直从早上10点待到下午6点才结束，算上挂号、看病和化验等环节，自己整个看病的过程加起来可能不到半个小时，其余的时间则全部花在了排队上，怪不得现在的上班族都不愿意到“大医院”看病，如果发现了什么大问题还好，如果只是一些“小打小闹”的不良反应，那浪费的时间可真是可惜了……

★说了那么多严肃的事情（忍不住发了一些牢骚），最后说点轻松的吧。传说中的“圣战日”那天当晴天、多边形、火云等人走进饭馆时，起初本来没有觉得有什么不妥，但当服务员送上餐牌并顺带说了一句“情人节快乐”后，现场整个气氛就诡异了起来，看着周围成双成对的人，当时我们的第一个想法就是“真想找个地洞钻进去”。

本期个人签名

从此和海鲜划清界限！



★大学的班级校友录几乎已经成为婚纱照专版了，隔段时间就去看看又有哪对新人上传婚纱照真是件很有趣的事。看来大多数人都是选在毕业4年后结婚啊！

★情人节前几天收到一家鲜花预订网站的短信，说玫瑰所剩无几请尽早预订，心里觉得纳闷：他们怎么会有我的号码呢？仔细想想原来是3年前在他们那订过花，说起来那似乎是本人平生惟一一次订花，现在在大马路上看到别人西装笔挺捧着束花，不知为何老觉得好滑稽……

★上次说到家中的破洗衣机在浓烟中报废，前些天搬家时本来打算扔掉，但是那么大的块头实在不知道该往哪扔，连搬家公司的人也懒得要，无奈只能让他们先给搬到新家里。几天后在不报任何希望的情况下叫了师傅来修理，想不到居然只花了50块钱就修好了，真是神奇呀！比起电脑和游戏机，果然还是这种低技术含量的东西皮实！

本期个人签名

不就是多俩轮子吗？



▲最近才在自己的PS3上下载了《生化危机5》的DEMO玩，虽然我本来感觉4代的操作应该不会为游戏带来太多新鲜感。但实际玩起来居然上了瘾，一遍一遍地玩，总是有一些细节的新发现。很多玩家都期待革新、创新，但是我感觉能把一把同样的刀磨得更快更锋利其实也是一件挺见功夫的事。

▲今年NBA的全明星赛打得真是扎实，那场面拼的，虽然少了往年的娱乐感，但回头想想我们球迷想看的还真就是这些腕儿互斗机锋的感觉。最后的双MVP，嗯，相当主旋律。

本期个人签名

明知是火坑也得往下跳



★《DQ IX》延期了，意料之中也是意料之外。毕竟这次的宣传周期实在太短，SE倾注的精力也明显不足。但是再怎么说，临发售前居然能发现一个需要4个月才能解决的重大BUG，制作小组实在需要检讨。

★虽然《DQ IX》短期内是玩不到了，但还好有《星海4》可以期待一下。除了更强调动作性的战斗部分值得关注，这次游戏中的众多PA事件也是一个亮点，相信又会有不少非常有意思的剧情在等着我们。

★追了几集后发现，1月动画新番中的《白色相簿》果然是强作，尤其是描写人物内心活动的旁白，让人看了之后能产生很强的共鸣。急切地希望本作的PS3版游戏也能够早日推出。

本期个人签名

Suara演唱的《白色相簿》ED“舞い落ちる雪のように”治愈效果200%。

○姚明这是第几次全明星首发了？你不能说他每次都是因为咱中国人多，易建联咋就没上咧？这说明中国篮球迷是理智的。不过实话实说，这么多年了，姚明还是完全没有融入全明星那个热闹气氛中去，每次看他上去投第一个两分然后就下来和咱一起当观众也没劲啊。姚明，学会玩玩吧。

△情人节那天加班加到晕头，都忘了那天是情人节，约火云晴天等人出去吃饭，发现到处都是人满为患，继而才想起原来是情人节……我们几个大男人被成双成对的情人包围在中间吃饭，连服务员看我们的眼神都不对……别吃了，还是回家煮饺子吧……

□斥巨资购入《街霸4》专用摇杆，只为这等了十年的神作。摇杆手感自然没话说，游戏也是一级棒。最大的不满是春丽被削弱了（哭T_T~~~），变成了纯蓄力型的角色。不过根据《街霸3.3》的经验来看，当然现在说这些都还为时尚早，待研究数月后再下定论不迟。



×情人节（的第二天）和火云晴天等人一起去吃了一顿烤肉，结果晴天小哥因为某种未明的食物过敏第二天变成了晴天小猪，据目击者火云说“其状惨不忍睹”。晴天呀，不要怪我呀，那天你吃得比我还多呀！

本期个人签名

陪你擦拭昨天，相片日记书签，有暖意慢慢浮现。

本期读者语录 Email bmbn12302：祝愿2009年会有更多更精彩的游戏出现，祝愿所有的D版碟全部变成正版（价格不变），祝愿2009年末看到旭日帝国，群雄逐鹿，三国纷争，祝愿没有道德的无良的游戏制作人被口水淹晕……反正是能好的尽量好。（纱迦回复：祝愿2009年我能发大财！！！）



★《白骑士物语 古之鼓动》目前已达到最高的GR 12，感觉还是1000万的奖杯最难。最关键的一点在于，这个奖杯不搞定，就不能去拿合成的奖杯，因为合成时需要大量金钱。不过赚钱好慢呀，一仗连1万都打不到。去年年初搞定《鬼泣4》全成就，今年年初就搞定这个硬骨头吧！

★坐电梯的时候，电梯地板上某处有个突起。一个小孩走到上面去，发出"啪"的一声响。小孩一下子有了兴趣，用脚踩了一下，又响了一声，于是他开始连续踩。整个电梯里的人都微笑地看着这种童趣行为，然后……然后……然后……电梯就往下掉了4层……

★和一位多年不见的朋友出去吃饭。我叫了一辆的士，然后她上车就对着前排上的司机证件用手机拍了一张照片。我正在心里暗自猜测这是什么意思，那司机倒是先开口问了："小姐请问你这是在干什么？"我朋友耸耸肩回答道："没别的意思，万一你服务态度差我好有个凭证。"司机无言。后来在吃饭的时候一问，得知她从来打的都是这样，真是服了。



▲最近轰动英国的事件：13岁男孩和15岁女孩偷吃禁果，诞下一子。这两位还是PS3玩家。（汗）

本期个人签名

中午睡觉是贪图享受的表现。



■大年初三去同学家吃饭，在饭桌上我同学老爸不经意间给我们送上了一个"荤"笑话。当时朋友老爸高兴地拿出了一瓶白酒让我们几个都喝点，过年嘛。大家干杯喝上几口后有人问道："叔叔，这是什么酒啊？""剑南啊，我家里还有一瓶，这个酒还不错。"同学老爸脱口而出，一听到"贱男"二字几个男人面面相觑之后都开口笑了。一见到我们都笑了，没想到同学老爸随即又补充了一句："你们现在喝的是银剑南……"此话一出搞得我们是哄堂大笑。我估计直到现在我同学老爸都不清楚我们为何大笑。

本期个人签名

走进寂静岭，我也要睡觉。



●曾经无人问津的格斗摇杆在《街霸IV》发售后立刻被炒到天价并顺利卖到缺货，感叹"《街霸》系列"在国内群众基础的同时，火云也只能望着一千多大洋的专用摇杆流口水并继续摇着手柄搓招。在这里向大家推荐USB接口的仿土星手柄，只需20余元钱而且用来玩《街霸IV》手感比家用机自配的手柄要好。

●各位读者拿到这本杂志的时候《如龙3》差不多就应该已经发售了，不出意外的话这应该是到目前为止PS3上最值得体验的大作之一，如果有机会无论你是否玩过这个系列都请不要错过。

●作为见证晴天同学中毒经过的目击者，火云现在还心有余悸，奉劝各位读者在吃东西时一定要小心谨慎，如果曾经有对某种事物过敏的病例则需更加注意呀。说到底都是美食惹的祸呀。

本期个人签名

Everything has already been changed.



▲最近一次命名角色，想用"北风"这个词，不确定英文是不是"north wind"，于是用金山词霸（2009牛津版）查了一下，结果给出的惟一翻译是——"Boreas"。大家认识这个词吗？我是不认识。看到这个单词，我顿时感到自己N年英语白学了，所谓的CET BAND 6完全不顶用，北风有这么专业的说法居然都不知道。不过……点进去一看，又傻了，"Boreas"的解释是"（希神）北风之神，北风，朔风"。我（以下省去混乱状态下的100字）……好吧，接下来想查一下，"Boreas"能不能借用于通常提到的北风，呃……可能是我人品不好吧，反正我的2016页的《牛津高阶英汉双解词典 第四版增补本》上面是没找到这个单词。

▲可能这个软件是面向高水平用户开发的，显然，我日常生活里用不到这类的神话专有名词，我只想知道通常使用的翻译，于是，最后找到日本鬼子生产的卡西欧电子辞典，切换到汉－英部分，输入汉字"北风"，翻译结果——north wind；原来我开始的想法没错。

本期个人签名

不是我不喜欢某些国产软件，坦白讲实在是我的水平不够……



1. 受到了前段时间《地心游记3D》和《闪电狗》3D版的影响，最近在淘宝上买了一套家庭用3D电影套装，想要在家里体验一下3D的快感（其实主要还是为了正在拍摄的《死神来了4》3D版），不过最后的效果却是让人大失所望，家里的小电视＋简单的红蓝眼镜与电影院的豪华配置果然不是一个量级，虽然立体效果勉强出来了，不过缺失色彩却相当严重，而且看久了眼睛也非常疲倦，看来只能拿这套3D电影套装去哄哄隔壁家的孩子了……嗯，等到隔壁家的孩子出生之后。

2. 在看过家庭用3D电影之后，我也不期待3D游戏的诞生了，玩玩RPG倒还好，稍微一玩动作类的游戏，那还不把人给晃晕了……

3. 最近主要的游戏时间都花在了《异色代码 R记忆之门》上，最强烈的感受就是日本人在制作部分游戏的时候实在太罗嗦了，明明可以一句话说清楚的事情，偏偏要拐弯抹角说上一大堆，小时候看不懂的时候觉得肯定字字珠玑，现在明白了，才发现其实都是假象。

本期个人签名

慢跑半小时、瑜伽半小时、无氧运动半小时……——下辈子还是让我当男生吧(orz……)



◆这期杂志做完打算回一趟老家，说起来自己已经三四年没回去过了，女友问我还记得家在哪里么，我当时还真是在脑子里想了一秒钟回家的路线图。此次回去除了续办一些过期证件之外，还有一个重要的目的就是把N64版《超级马里奥64》带过来，只是不知道卡带电池失效了没有……存档还在不在……

◆因为《GTA IV》的资料片，上网买点卡充值，没想到找到的卖家居然在自己的X360好友列表里，去年还常一起打《COD4》……真是太巧了。顺便又续了金会员，这样《生化5》就可以X360版和PS3版双管齐下了……

◆上期杂志在读编里抱怨了一下PS3版《GTA IV》的画面，没想到还有很多读者写信过来问是否确有其事。其实，对于一个没有两个版本都玩的人来说，是体会不到这些的，PS3版可以免费网战，X360版画面的确好一些，而且……性价比高——其实是各有好处。顺便说一句，从《生化危机5》的试玩版来看，好像也是X360版略胜一筹，不知道是不是我的错觉，咱们等正式版再看。

◆《战神III》的新预告片给了我强烈的震撼，用CG来唬人已经不流行了，用实际的游戏影像来剪辑预告片才是NB的制作公司应该做的，育碧、SE这种喜欢做"概念CG演示"的公司应该好好反省一下了——当然，这只是就事论事，SCE自己也好不到哪里去，2005年E3展《杀戮地带2》的光辉事迹会永远流传下去的。

本期个人签名

一款做了四年的游戏，7个小时就通关了，就这。



☆来到编辑部所在的城市已经两年有余，但由于很少出去逛街，所以依旧分不清东南西北。前几天远在家乡的同学来玩，为了尽一下地主之谊，我只好硬着头皮带他去逛街，结果可想而知我有多么尴尬。用老同学的话说就是："你这家伙简直白活了，还不如一张旅游地图！"

☆健身馆的规矩还真是不少，去那里游泳居然还被要求戴泳帽，真不知道这是哪门子规矩！与我同去的某位大侠为了省去戴泳帽的麻烦，甚至极端到理了个光头！不过即便是这样，游泳馆的工作人员仍然没能放过他。哎，可惜那一头飘逸的卷发……

本期个人签名

阿弥陀佛！施主，化缘的时间到了……

本期读者语录

Email woshixiaoafu：我太幸福了，本人是在老爸的带领下玩的PS，后来老爸这个达人就不玩了，在步入次时代后，老爸在我的带领下又开始玩游戏了，以前那种感动与幸福又统统回来了！（纱迦回复：相信很多人都很羡慕你的，好好珍惜哦！）

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2009年2月24日～2009年4月30日。
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
- 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2009年2月18日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	683.63元人民币
100日元	7.41元人民币
100欧元	861.03元人民币
100港币	88.16元人民币

（仅供参考）

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。表中橙色字体为下载游戏。游戏推荐中加有"攻略预定"Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

2月的疯狂马上就要过去了，不知道各位读者在这个月又积攒下来了多少游戏债，还好相对而言3月和4月的游戏市场稍显平静，玩家可以利用这段时间好好补课。虽然万众期待的3月底大作《勇者斗恶龙Ⅸ》因为不知名的原因延期，不过还好我们还有《生化危机5》千万不可错过！

02.26 如龙 3

PS3 动作 | SEGA | 7980日元 | 无对应周边 | 17岁以上玩家对应 | CERO D | 推荐度 S



如果要在PS3上选出一款非玩不可的游戏，那么《如龙3》一定是你的首选之一。本作的故事紧接2代结局，隐居在冲绳的桐生一马将再次被命运的安排卷入惊天的阴谋当中，冲绳和东京同时发生的两起枪杀事件拉开了一场新激斗的序幕。为了查明所爱的人和所信任的人被袭击的事情真相，桐生再次前往神室町，去寻找在两起枪击现场被目击到的"风间模样打扮的男人"……除了悬念丛生的剧情之外，本作的游戏内容也得到了最大程度的强化，丰富的要素会让玩家沉迷在虚拟的世界乐此不疲。



02.26 真·三国无双 联合突袭

PSP 动作 | Koei | 4800日元 | 无对应周边 | 12岁以上玩家对应 | CERO B | 推荐度 B



被广大玩家戏称为"无双猎人"的本作还是颇能吸引人眼球的，最新公布的貂蝉的全裸变身造型更是让无数男性玩家睁大了眼睛。目前本作已经在PSN上提供了试玩版，玩过之后感觉果然很"猎人"，加入了二段跳、空中冲刺后整个游戏的感觉大为不同，而数量繁多的素材更是让玩家感受到了时间的压力。游戏除了各种各样的任务之外，也有主线剧情，同样也有通关一说。可选择角色数量相当多，尽管角色之间等级不通用，不过武器可以自由切换，一定条件后还可以选择转生，自由度非常高。



XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2009年2月			
24日	50美分 血洗沙地	50 Cent: Blood on the Sand	THQ	动作射击	59.99美元
24日	激情滑雪	Stoked	Destineer	体育	39.99美元
24日	弹震症2 血路	ShellShock 2: Blood Trails	Eidos	动作射击	59.99美元
26日	光环战争	Halo Wars	Microsoft	即时战略	7800日元
26日	侍道3	侍道3	Spike	动作	6800日元
26日	混沌思绪诺亚	Chaos;Head Noah	5pb.	文字冒险	6800日元
		2009年3月			
3日	美国职业棒球大联盟 2K9	Major League Baseball 2K9	2K Sports	体育	59.99美元
3日	吃我的枪子 马特·哈泽德回归	Eat Lead: The Return of Matt Hazard	D3	动作射击	49.99美元
3日	MLB 09	MLB 09: The Show	SCE	体育	59.99美元
5日	生化危机5	BioHazard 5	Capcom	动作	7800日元
6日	鹰击长空	Tom Clancy's H.A.W.X.	Ubisoft	射击	59.99美元
10日	打破砂锅问到底	Trivial Pursuit	EA	益智	39.99美元
12日	偶像大师 双子星	Idolmaster: Twins	NBGI	模拟育成	4800日元
15日	打击力量 红色细胞	Strike Force Red Cell	Graffiti Entertainment	主视角射击	59.99美元
24日	汽车驾驶员	Wheelman	Midway	竞速	59.99美元
24日	摔角狂人传奇	Legends of Wrestlemania	THQ	体育	美版未定
24日	圣域2 堕落天使	Sacred 2: Fallen Angel	cdv Software	动作角色扮演	59.99美元
24日	风暴觉醒	Stormrise	SEGA	即时战略	59.99美元
29日	吉他英雄 金属制品	Guitar Hero: Metallica	Activision	音乐	59.99美元
29日	怪物大战外星人	Monsters vs. Aliens	Activision	动作	59.99美元
30日	猎鹿人锦标赛	Deer Hunter Tournament	Atari	体育	39.99美元
31日	教父Ⅱ	The Godfather Ⅱ	EA	动作	59.99美元
31日	潮湿	Wet	Sierra Entertainment	动作	59.99美元
		2009年4月			
2日	11只眼 交错的视线	イレブンアイズ クロスオーバー	5pb.	文字冒险	6800日元
7日	汉娜·蒙塔娜 电影版	Hannah Montana: The Movie	Disney	动作	49.99美元
14日	天鹅绒刺客	Velvet Assassin	Gamecock Media Group	动作	59.99美元
21日	诅咒	Damnation	Codemasters	动作射击	59.99美元
23日	死亡微笑	Death Smiles	Cave	文字冒险	6800日元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2009年2月			
26日	舞龙	Dragon Dance	Success	动作	3800日元
26日	电击学园RPG 女神的十字架	电击学园RPG クロス オブ ヴィーナス	Ascii Media Works	文字冒险	5400日元
26日	游戏厅CX 有野的挑战状2	ゲームセンタCX 有野の挑战状	NBGI	—	4800日元
		2009年3月			
5日	海胆面包人DS	スカシカシパンマンDS「しょこたん」こと中川翔子プロデュース	Interchannel	益智	4800日元
5日	七龙战记	7Dragon	SEGA	角色扮演	4800日元
5日	相棒DS	相棒DS	Tecmo	文字冒险	4980日元
5日	魔女卡哇E	キモかわE!	5pb.	文字冒险	4800日元
10日	我的模拟聚会	MySims Party	EA	模拟育成	29.99美元
12日	心跳回忆 女生版 1st Love Plus	ときめきメモリアル Girl's Side 1st Love Plus	Konami	文字冒险	4980日元
12日	立体绘图方块	立体ピクロス	任天堂	益智	3800日元
19日	玩转卡片 第一次的DS	カードであそぶ! はじめてのDS	SEGA	益智	5800日元
19日	樱兰高校公关部DS	樱兰高校ホスト部DS	Idea Factory	文字冒险	4800日元
19日	黑执事 幽灵&鬼怪	黑执事 Phantom & Ghost	Square Enix	文字冒险	5490日元
26日	星空导航	星空ナビ	AstroArts	实用软件	7800日元
26日	股票交易训练员FX	カブトレFX	Konami	实用软件	4300日元
26日	狗会社DS	いぬ会社DS	CyberFront	模拟育成	4800日元
26日	81 Diver DS	ハチワンダイバ—DS	SilverStar	文字冒险	4980日元
		2009年4月			
2日	超级机器人大战K	スーパーロボット大战K	NBGI	策略角色扮演	5800日元
2日	家庭棒球场DS 2009	プロ野球 ファミスタDS 2009	NBGI	体育	4800日元

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2009年2月			
24日	丧尸围城 丧尸的祭品	Dead Rising: Chop Til You Drop	Capcom	动作	39.99美元
26日	海贼王 无尽巡游 章节2 觉醒的勇者	ONE PIECE UNLIMITED CRUISE エピソード2 目覚める勇者	NBGI	动作冒险	6800日元
28日	纵横填字谜	Puzzle Challenges and More!	Crave	益智	29.99美元
		2009年3月			
3日	六旗开心乐园	Six Flags Fun Park	Ubisoft	动作	29.99美元
3日	美国职业棒球大联盟 2K9	Major League Baseball 2K9	2K Sports	体育	49.99美元
3日	索尼克与黑暗骑士	Sonic and the Black Knight	SEGA	平台动作	49.99美元
4日	实习医生格蕾	Grey's Anatomy	Ubisoft	动作	39.99美元
5日	懒懒熊 大家一起悠闲生活	リラックマ みんなでごゆるり生活	M.T.O	模拟育成	5800日元
10日	梦幻水族馆	Fantasy Aquarium	Destineer	模拟育成	29.99美元
10日	打破砂锅问到底	Trivial Pursuit	EA	益智	29.99美元
12日	灵武战记Wii	Phantom Brave Wii	日本一	策略角色扮演	6800日元
19日	实况力量棒球NEXT	实况パワフルプロ野球NEXT	Konami	体育	5980日元
26日	凉宫春日的并列	凉宫ハルヒの并列	SEGA	文字冒险	6800日元
29日	怪物大战外星人	Monsters vs. Aliens	Activision	动作	49.99美元
31日	海底指挥官	Ocean Commander	Cyber Planet	射击	29.99美元
		2009年4月			
2日	胜利赛马 世界	Winning Post World	Koei	模拟育成	6800日元
9日	胧村正	胧村正	MMV	动作角色扮演	6800日元
23日	怪物猎人G	モンスターハンターG	Capcom	动作	3800日元
23日	大小调的庄严进行曲	メジャマジ・マーチ	Square Enix	音乐	5800日元
30日	鱼眼Wii	Fish Eyes Wii	MMV	体育	6800日元

发售日变更游戏

■勇者斗恶龙Ⅸ （NDS） 2009年3月28日延至2009年7月11日；■凉宫春日的直列 （NDS） 2009年3月26日延至2009年5月28日

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2009年2月			
26日	格斗之王2002 终极之战	The King of Fighters 2002 Unlimited Match	SNK Playmore	格斗	5800日元
28日	现代冬季两项2009	Ski & Shoot	Crave	体育	39.99美元
		2009年3月			
3日	美国职业棒球大联盟 2K9	Major League Baseball 2K9	2K Sports	体育	49.99美元
3日	MLB 09	MLB 09: The Show	SCE	体育	49.99美元
5日	超级机器人大战Z 特别盘	スーパーロボット大战Z スペシャルディスク	NBGI	策略角色扮演	4980日元
10日	打破砂锅问到底	Trivial Pursuit	EA	益智	39.99美元
12日	银河天使II 永劫回归之时	ギャラクシーエンジェルII 永劫回归の时	Broccoli	文字冒险	7800日元
19日	圣诞之吻	アマガミ	Enterbrain	文字冒险	6800日元
19日	实况力量棒球2009	实况パワフルプロ野球2009	Konami	体育	4980日元
26日	维他命Z	ビタミンZ	D3	文字冒险	6800日元
26日	触发核心 Exelica 加强版	Triggerheart Exelica Enhanced	Alchemist	射击	7800日元
26日	战国天下统一	战国天下统一	System Soft	策略	6800日元
29日	怪物大战外星人	Monsters vs. Aliens	Activision	动作	49.99美元
		2009年4月			
2日	胜利赛马 世界	Winning Post World	Koei	模拟育成	6800日元
9日	阿尔卡那之心2	すっごい! アルカナハート2	AQ Interactive	格斗	5800日元
9日	白虎万事屋事件簿	ヒャッコ よろずや事件薄!	5pb.	文字冒险	6980日元
30日	伯爵与妖精 被梦和羁绊驱使的感情	伯爵と妖精 梦と绊に想いを驰せて	5pb.	文字冒险	6800日元

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		20009年2月			
26日	真·三国无双 联合突袭	真·三国无双 Multi Raid	Koei	动作	4800日元
26日	智代后记 美丽的生活 CS版	智代アフター イッツアワダフルライフ CSエディション	Prototype	文字冒险	4800日元
26日	秘玛娜 依雅编年史	ミマナ イアルクロニクル	GungHo	角色扮演	5800日元
26日	金色琴弦2 加强版	金色のコルダ2f	Koei	文字冒险	5280日元
26日	舞龙	Dragon Dance	Success	动作	3800日元
26日	你的秋之回忆 女生版	ユアーメモリーズオフ ~Girl's Style~	5pb.	文字冒险	4800日元
26日	假面女仆卫士 怒涛跃动大乱斗	假面のメイドガイ ボヨヨンバトルロワイヤル	Gadget Soft	动作	4800日元
		2009年3月			
12日	抵抗 惩罚	Resistance 报复の刻	SCE	动作射击	4980日元
19日	龙珠 全面进化	Dragon Ball: Evolution	NBGI	格斗	4800日元
19日	零·超兄贵	零·超兄贵	GungHo	射击	5800日元
19日	牧场物语 蜜糖村与村民们的愿望	牧场物语 シュガー村とみんなの愿い	MMV	模拟经营	4980日元
19日	撼天神塔 黑暗再临	Brandish: Dark Revenant	Falcom	动作角色扮演	4800日元
19日	梦想灯笼	梦想灯笼	日本一	文字冒险	4800日元
19日	遥远的时空中3 十六夜记 爱藏版	遥かなる时空の中で3 with 十六夜记 爱藏版	Koei	文字冒险	5800日元
26日	机动战士高达 战场之绊 携带版	机动战士ガンダム 战场の绊 ポータブル	NBGI	动作射击	5800日元
26日	战国天下统一	战国天下统一	System Soft	策略	5800日元
26日	魔界战记2 携带版	魔界战记ディスガイア2 ポータブル	日本一	策略角色扮演	4800日元
		2009年4月			
9日	新世纪福音战士 钢铁的女友 特别篇 携带版	新世纪エヴァンゲリオン 钢鉄のガールフレンド 特别篇 ポータブル	CyberFront	文字冒险	3800日元
23日	七魂 迷宫制造编年史	七魂 NANATAMA クロニクルオブダンジョンメーカー	Global A Entertainment	动作角色扮演	4800日元
30日	龙虎斗 携带版	とらドラ・ポータブル	NBGI	文字冒险	4980日元

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2009年2月			
24日	50美分 血洗沙地	50 Cent: Blood on the Sand	THQ	动作射击	59.99美元
24日	弹震症2 血路	ShellShock 2: Blood Trails	Eidos	动作射击	59.99美元
24日	杀戮地带2	Killzone 2	SCE	主视角射击	中文港版
26日	如龙3	龙が如く3	SEGA	动作	7980日元
		2009年3月			
3日	美国职业棒球大联盟 2K9	Major League Baseball 2K9	2K Sports	体育	59.99美元
3日	脑力挑战 豪华版	Brain Challenge Deluxe	Ubisoft	益智	19.99美元
3日	吃我的枪子 马特·哈泽德回归	Eat Lead: The Return of Matt Hazard	D3	动作射击	49.99美元
3日	MLB 09	MLB 09: The Show	SCE	体育	59.99美元
5日	生化危机5	BioHazard 5	Capcom	动作	7800日元
10日	打破砂锅问到底	Trivial Pursuit	EA	益智	39.99美元
12日	无双大蛇Z	无双オロチZ	Koei	动作	7200日元
17日	歌星 皇后乐队	SingStar: Queen	SCE	音乐	39.99美元
23日	命令与征服 红色警戒3	Command & Conquer: Red Alert 3	EA	即时战略	29.99美元
24日	汽车驾驶员	Wheelman	Midway	竞速	59.99美元
24日	摔角狂人传奇	Legends of Wrestlemania	THQ	体育	美版未定
24日	圣域2 堕落天使	Sacred 2: Fallen Angel	cdv Software	动作角色扮演	59.99美元
24日	风暴觉醒	Stormrise	SEGA	即时战略	59.99美元
24日	怪物大战外星人	Monsters vs. Aliens	Activision	动作	59.99美元
29日	吉他英雄 金属制品	Guitar Hero: Metallica	Activision	音乐	59.99美元
30日	燃烧丧尸	Burn Zombie Burn!	Pinnacle	动作射击	59.99美元
31日	教父II	The Godfather II	EA	动作	59.99美元
31日	潮湿	Wet	Sierra Entertainment	动作	59.99美元
		2009年4月			
2日	胜利赛马 世界	Winning Post World	Koei	模拟育成	7200日元
7日	汉娜·蒙塔娜 电影版	Hannah Montana: The Movie	Disney	动作	49.99美元
21日	诅咒	Damnation	Codemasters	动作射击	59.99美元
28日	大航海时代在线	南十字星大航海时代Online Cruz del Sur	Koei	模拟经营	5800日元

03.03 索尼克与黑暗骑士

Wii 平台动作 ■SEGA ■39.99美元 ■无对应周边 全年龄玩家对应 CERO A 推荐度 B



提起SEGA的索尼克，很多人会立刻联想到复杂多变的道路和高速奔跑的角色。不过，对于这一次的新作来说，带给玩家的却不再是那份速度感，取而代之的则是力量与战斗。在这款游戏中，昔日的音速小子将会拿起武器与各种敌人战斗，游戏的玩法似乎更加贴近注重打斗效果的硬派技巧型游戏。虽然缺少了以往的那种速度感和快节奏，但我们有理由相信，在Wii的独特操作方式下，游戏的代入感和爽快感都会给玩过它的人留下极为深刻的印象。如果你对本作充满了期待，那么就请锁定游戏发售日吧！



03.05 生化危机5

多机种 动作射击 ■Capcom ■7800日元 ■无对应周边 17岁以上玩家对应 CERO D 推荐度 S



阔别近五年的恐怖游戏开山之作的最新续篇终于就要发售了，这次的故事将回到原有的故事线上，三胞公司继承了安布雷拉公司的遗志，继续给世界带来生化危机。主角克里斯与新人谢娃将搭档演出，包括威斯克、吉尔等老角色也将在游戏中亮相。游戏继承并发扬了在四代中大受好评的动作射击游戏方式，利用次世代主机的强大机能，令游戏的爽快感成倍提升。双人合作模式让游戏性大幅度提高，与好友一同体验生化危机成为可能，更多未知的秘密还有待玩家进一步在游戏中去挖掘。



03.05 七龙战记

NDS 角色扮演 ■SEGA ■4800日元 ■无对应周边 12岁以上玩家对应 CERO B 推荐度 B



游戏的整体风格和“《世界树迷宫》系列”非常相似，而玩家的冒险队伍也同样可以在多个职业中进行自由组合，体验到使用多变战术应对敌人的乐趣。游戏世界观的一大创新设定就是随游戏时间不断在世界中蔓延的“芙洛瓦罗花”，玩家必须赶在它们侵蚀整个大陆之前，完成消灭“七龙”的最终使命。因此传统角色扮演游戏中“用时间来堆砌等级”的枯燥玩法在本作中并不适用，玩家只有安排好每个阶段需要做的事情，并根据迷宫中敌人的分布情况来合理搭配成员才能更有效率地完成探索或任务。



天下聚会



2009 年刚刚开始，“天下聚会”又开始在全国各地留下自己的脚步。除了元旦期间举办了 6 场由 UCG 特别提供奖品的聚会之外，春节过后各地玩家又纷纷组织起了各地区的专门活动。以下为读者带来的就是一月底苏州地区和 2 月份长春地区举办的“天下聚会”。由于版面限制，剩下好几场小型聚会无法一一报道。希望在新的一年中，“天下聚会”能够来到每一位玩家身边，我们也将出台更多举措吸引更多的玩家加入进来。

苏州 新年G.V.G玩家主题聚会



■在“全家福”中大家个个都精神饱满，很有年味儿啊。



■签到处的门房“老大爷”。

2009 年 1 月 28 日，苏州掌机联盟筹划已久的“新年 G.V.G 玩家主题聚会”终于在苏州十全街“可递尊”批萨隆重举行！彩旗招展，花团锦簇，锣鼓喧天，人山人海。(别丢香蕉皮啊——b) 在 10 点过后，玩家们不约而同来到了活动现场，与往届聚会不同的就是，这次聚会出现了很多新人，这现象也是一个值得庆幸的好事啊，玩家中有接触游戏 20 多年的“骨灰级”老玩家以及刚接触游戏不久的“菜鸟”级玩家，甚至还有几位来自其他市的玩家。

本次聚会主题就是最近很热门的 PSP 游戏《高达对高达》的比赛，《高达对高达》是本次聚会参与人数最多的比赛。分为 1VS1 和 2VS2。奖品也是这次聚会价值最高的礼品，由黑角公司提供。我们苏州掌机群的“黑色三连星”之一的老二“H 魂”同学脱颖而出，直接用他的“炮战型 GUNDAM”取得了第一。同样 2VS2 的团队组冠军也是被“黑色三连星”的老大和老二取得了。本次《高达对高达》的比赛“黑色三连星”可谓是出尽了风头。

除了 PSP 游戏之外，当然不能少了 NDS 游戏了，《俄罗斯方块》上届冠军主动放弃比赛，给新人一次机会，真是非常的大度啊，之后还有 PS2 的格斗游戏，当进行《Fate／无限代码》和《街霸 3.3》的比赛时，引起了不少宅男的围观。

当然除了比赛之外，还有次时代主机提供试玩，比如最近发售的《太鼓达人 Wii》，以及 X360 的《鬼泣 4》和《忍龙 2》，还有 PS3 非常华丽的《白骑士物语》和《小小大星球》等等。在试玩的同时，我们还开展了游戏问答活动，特别准备了 10 道题目，其中 9 题是一般常识题目，还有一题为经典题，当问到经典题目的时候大部分玩家犯难了，到最后都想不起来。看来老玩家也有犯难的时候啊。最后还是上网查找才找到的呢。例如经典题 Q：《龙骑士传说》的制作公司是哪家公司？ A：SCE

新的一年新的开始，虽然场地有点小，场面有点混乱，不过大家都十分的激情，对游戏的爱一点都没有减少，在



■借花献佛？拿赞助商的奖品当自己礼物送人啦？

次，苏州掌机联盟2009 年的第一次聚会就此告一段落，这也是我们苏州联盟的一大特色，从 2006 年成立以来几乎每年的年初三我们都搞大型聚会，今年正好是第三年。

感谢黑角公司和菲儿电玩对本次聚会提供独家奖品赞助，本次聚会由星际电玩友情提供次世代主机的试玩。



■虽然条件差点，也影响不了大家参加聚会的热情。

天下聚会之 长春“ACG囧协会”掌机玩家聚会



■现在都可以感受到聚会那天室外明媚的太阳。

伴随着气温的逐渐升高，09 年的春节也逐渐离我们远去，但节日的气氛依旧。在正月 15 的前一天，我们又迎来了期待已久的寒假“天下聚会”。我首先对一直支持这次聚会的广大玩家表示感谢，没有你们这次聚会也不会这么成功。在这里我要特别感谢“小草”、“暗雪”、“修罗”等朋友的支持，在群里众多的朋友帮助下终于成功地举办了这次聚会，我也感到非常的欣慰！

言归正传，下面为大家介绍下这次聚会的具体情况。此次聚会依然由改名后的长春市 ACG 囧协会打造，即长春 ACG 囧协会－NDS 群(38700369)、长春 ACG 囧协会－PSP 群(39429218)、长春 ACG 囧协会－PSP2 群(16291779)、长春 ACG 囧协会－动漫群(48458654)。由于上次聚会的成功，这次参加的人数也远远超出我们的想象，距离开始还有半个小时的时间，屋子里早已人满为患了，比赛开始之后，还是不断有人来参加聚会。按照这个趋势发展，我们下次真的要换体育场大的场地喽！为了让每个玩家都有展示自己的机会，我们在竞技比赛区之外还设立了休闲联机区，使每个玩家都能各得其乐。各种次时代主机也吸引了很多玩友的眼球。此外，为了能吸引更多的玩家参加比赛，让大家能够切身体会聚会的乐趣，我们特意找来了赞助商为聚会提供奖品。(对此我们要特别感谢长春鸿利电玩和长春 E3 电玩为我们的活动提供丰厚的奖品)



■红红火火的横幅非常醒目呢！

参加比赛的众玩家可谓是云集了长春市基本上所有的强者。《山脊赛车》比赛刚开始，玩家白色小兵就当仁不让地冲到了第一名，并一直保持到最后。我们的章鱼哥更是强者中的强者，《MHP 2G》打怪之神速超出所有人的想象，比其他玩家快了将近 1 分多的时间完成规定的任务。还记得那个 DJMAX 的冠军小子伊西比么？他不负众望，蝉联本次比赛的冠军宝座，令众玩家立下不再玩此游戏的誓言，很恐怖的玩家……应援团更是出乎意料，杀出个女强人，嘿嘿，说到这里不得不提一下这位女强人，她就是著名的 COSER，



■是游戏让从未见面的人很快成为了朋友。

Levelup 上 COSPLAY 区的斑竹——青行灯！谁说女子不如男？当比赛接近尾声的时候，还不断冲出玩得正兴的玩家，要求继续比赛，也得到了大家的支持，我们不得不推迟了结束的时间。

还是那句老话 Yesterday once more！如果大家还意犹未尽，期待我们下次的聚会吧！继续关注支持我们长春天下聚会长春市 ACG 囧协会将与你相约同行到永远！



■这表情简直可以和“猥琐男”如出一辙。



GAMER ORIGINAL STORIES

游戏人 小说版

第2季

2009.3 ¥14

国内从业者、撰稿人、玩家、网友
共同创作的原创游人故事
在广受好评的第一季上市一年之后
第二季即将登场

崭露头角的新人新作　新玩家们的精神生活　与以往不同的新感觉

跳重脚底重脚 | **作弊前夜**
朱雀无奈地咽了口唾沫，抬头瞪了一眼苟延残喘的电扇，喝干了仅有的半杯水。

灵光 | **胶带纸**
我不自然地想要下去，
目光有点求救意味地投向领我进教室现在却站在教室外面打电话的班主任。

水波 | **杀意**
至于长着牛角的死者这种东西，在犯罪史上闻所未闻，
倒是在世界各地的神话里，牛头怪物遍地开花。

NESS | **三宅一声**
微冷的风吹过每个人的身体，也吹散了很多人与人之间的对话。
有些被人铭记，有些则被遗忘。

雨滴 | **306 室观察日记**
她慢慢地站起身，然后对着镜子整理了一下乱糟糟的头发，
心里依旧希望门铃这时候停止下来。

神月アキラ | **爱上离婚的男人**
连他自己也觉得有些疯狂，
当他给远在北京的秦林打电话，
问能不能跟他合租的时候，把秦林吓了一跳。

栾东 | **爱与家庭**
看着这把吉他，
奈璃子已经感觉到自己是整个艾泽拉斯最幸福的女孩了。

……

3月11日·全国上市



掌机王SP VOL.105

本辑收录了《马里奥和路易RPG3》、《天诛4》、《命运之链》等三款新作的详细攻略，以及《世界传说 光明神话2》、《龙士传说 无限 加强版》、《女神异闻录 恶魔幸存者》等佳作的深入研究。光盘收录了《超级机器人大战K》、《Persona》、《牧场物语 蜜糖村与村民的愿望》等作品的最新宣传影像，更有《DJMax携带版 黑色立方》的极限演示，观赏性十足，随盘还附赠了本辑三大攻略游戏的试玩，以及《光明力量 羽翼》等作品的试玩ROM、ISO。本辑赠品为《偶像大师SP》的主题卡片，共有三种不同的图案。

2月26日全国上市

爱图e族 Vol.7

精品专辑＋赠品＋DVD-ROM

C75圣战所发售的众多同人志以及画集逐渐降临在同好们的面前，本辑将围绕这场动漫迷们的圣战一举为大家送上它的专题画廊，更将海量同人美图以及同人音乐收录在DVD-ROM中，成为发烧友们的综合收藏。另外必不可少地当然还收录了日本各完整版新近精品画集以及热门动漫游美图精品，上至萌娘下至型男，各种美图适合每一位发烧友的欣赏与收藏。



3月4日 全国上市

游戏·人 小说版 第2季



崭露头角的新人新作；新玩家们的精神生活；与以往不同的新感觉。由国内从业者、撰稿人、玩家、网友共同创作的原创游人故事，在广受好评的第一季上市一年之后，第二季即将登场。本季收录栾东、NESS、雨滴、神月アキラ、跳重脚底重脚、灵光、hopy等新老作者近200000字精彩纷呈的小说，内容涵盖玩家的生活和幻想等诸多方面，其中不乏敏感话题，让你一次读到尽兴！

3月11日 全国上市

斗剧 终极之战

DVD五碟套装

700分钟热血影像



《斗剧 终极之战》影像特典收录了国际性综合格斗游戏大赛"斗剧'08"《铁拳6》、《VR战士5R》、《街霸3.3》、《格斗之王98 UM》四大项目决赛实况，精彩对局、火热现场完全呈现，是格斗游戏玩家的影像教科书。

已上市 各地报刊亭销售中

《PSP·e族》3月A Vol.22



更丰富的内容、更权威的资讯、更专业的攻略，做最专业的PSP专门志！

看PSP·e族

PSP-3000、精美周边奖品等你拿

还有50元龙漫4S维修店优惠券随书附赠

攻略e族

天诛4 机动战士高达

基连的野望 阿克西斯的威胁V

卷首策划

一个人也欢乐

——带你周游Galgame的世界

专题e评

PSP上の伟大航路

——《海贼王》掌机游戏盘点

已上市 各地报刊亭销售中

模魂志 No.30



大16开128页＋DVD

树脂手办的领域由于诸多因素的制约，许多玩家未能如愿地一尝制作的滋味，本辑则为大家送上高达树脂模型的综合专题，让您也能品味到这个多姿多彩的树脂世界。《机动战士高达UC》新安州火热上市，本辑将为您展示它的"五天攻略法"。另外，本辑将带您来到香港特区，领略当地的模友聚会盛况。外加多款美少女PVC完成品以及潮流玩具点评，本辑的内容同样值得您的期待。

已上市 各地报刊亭销售中

零 攻略全书



224页大32开攻略特辑＋影音珍藏DVD＋特典扑克牌

全系列四部作品详尽攻略＋系统研究

全文件古书＋灵LIST全收集

任务模式＋灵异现象纵览

《零 蝶梦》剧情赏析DVD

为你重现一幕幕凄美的画卷



已上市，各地报刊亭销售中



特别奉送

《零》特制典藏扑克牌！